ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

СТРАНА ИГР



300-Й НОМЕР
ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»

В КОМПЛЕКТЕ ИДУТ ПОСТЕР
И ДВА УНИКАЛЬНЫХ DVD

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts

4 607157 100056 10003

ОСНОВАН В 1996 ГОДУ | СДЕЛАН В РОССИИ

Слово редактора

Февраль 2010 #03 (300)





НА ОБЛОЖКЕ
Юбилей

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
автор иллюстрации с Марио – Джими Бенедикт, http://www.jimiyo.com

В руках у меня – подшивка самых-самых первых номеров «Страны Игр». Время от времени мы достаем эти пыльные фолианты из архива, перелистываем страницы, вспоминаем людей, игры, события. Со всеми редакторами прошлых лет мы так или иначе поддерживаем связь. Но сколько ярких авторов участвовало в создании «СИ» – не сосчитать! Поэтому в 300-м юбилейном номере мы решили представить вам всех людей, с которыми мы сейчас работаем. Просто – чтобы запечатлеть этот момент в истории журнала и сохранить на века.

Юбилей – хороший повод порадовать друг друга чем-то особенным. Вы шлете нам письма с поздравлениями, мы делаем в журнале вещи, на которые обычно не хватает ни сил, ни времени. Вам понравилась фотоистория из 250-го номера? Что ж, мы сочинили сиквел, посвященный развлечениям на свежем воздухе. Впечатлил список 200 лучших игр в истории? Настала пора взглянуть на тему с другой стороны и познакомить вас с типичными представителями всех мало-мальски популярных жанров. Журнал существует с 1996 года и все это время освещает главные события мира компьютерных и видеоигр. Спецматериал, подготовленный нашим экспертом, позволит вам заглянуть в прошлое и проследить, как бился пульс индустрии.

Но все же главное в номере – это даже не игры (хотя стандартные рецензии и превью никуда не делись), а настроение. Посмотрите на наши лица на фотографиях и иллюстрациях, посмейтесь над фильмом на DVD-приложении. Представьте себе: да, редакция журнала действительно так устроена. Правда. Ведь нам искренне нравится наша работа. Мы любим игры и уважаем геймдизайнеров. Изучаем японский язык, чтобы проходить Final Fantasy в оригинале. Коллекционируем фигурки из Devil May Cry и Warhammer. Болтаем по аське с коллегами из британских и американских изданий. И даже в разгар аврала на работе (например, сейчас, когда я пишу эти строки) мы находим в себе силы подтрунивать друг над другом и улыбаться.

Кто-то сделает постную мину, покрутит пальцем у виска – дескать, зачем так серьезно относиться к каким-то игрушечкам. И ладно – это не наша аудитория. Ведь «СИ» – журнал для по-настоящему увлеченных геймеров. Четырнадцать лет назад, сегодня, всегда.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Aliens vs. Predator, Mass Effect 2, «Лучшие игры 300 номеров»...
Подробное содержание – на стр. 141.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

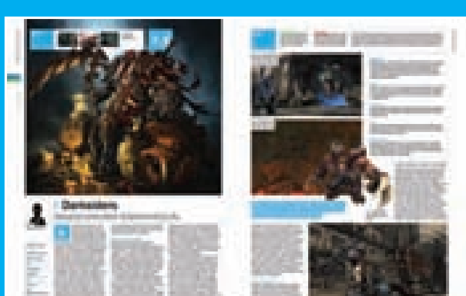
Также на диске:
Silkroad Online, Battlefield 2, Half-Life 2...
Подробное содержание – на стр. 138.

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

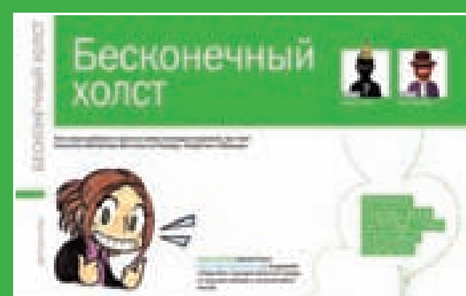








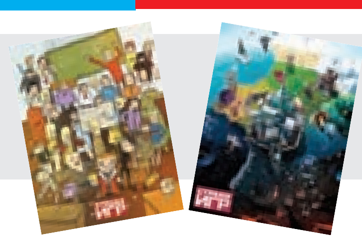






Комплектация

Постеры: «Страна Игр» и Страна Игр

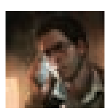


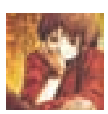
Ответ на вопрос **«ЧТО КУПИТЬ?»** на стр. 68

Полное содержание












Razer
Naga™
MMOG Laser Gaming Mouse
реклама
Стань Имба
Лазерный сенсор 5600dpi Razer Precision™ 3.5G
Время отклика 1мс / Частота опроса 1000Гц Ultrapolling™
17 MMO-оптимизированных кнопок (включая 12 под большим пальцем)
Максимальная скорость отслеживания 200 дюймов в секунду
Дополнительные аддоны для MMO игр (World of Warcraft™, Warhammer Online™)
Неограниченное количество профилей раскладок в аддонах для персонажей
спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
Media Markt
www.mediamarkt.ru
3.5G Laser Sensor
5600dpi
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
for gamers. by gamers.™
www.razerzone.ru

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Илья Ченцов

Парижская студия Cyanide известна своими спортивными симуляторами (последний из них, Blood Bowl, был посвящен фэнтезийному варианту американского футбола), а также недавней онлайновой забавой Dungeon Party. В мае 2009 года компании удалось получить эксклюзивные права на разработку игр по мотивам фэнтези-саги Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени» на PC и консолях нового поколения. Напомним, что эти популярные романы, среди прочих, послужили источником вдохновения для создателей прошлогоднего ролевого хита Dragon Age: Origins.

На Рождество французские разработчики разослали друзьям и знакомым (среди которых оказалась и редакция «Страны Игр») открытку со скриншотом в бурых тонах и словом Renaissance. Как выяснилось, речь идет о brand new IP, то есть совершенно новой интеллектуальной собственности, так что к Disciples III и книгам Мартина этот проект отношения не имеет. Больше никаких комментариев от Cyanide добиться не удалось – мол, узнаете в 2010 году.



Самые ожидаемые игры редакции

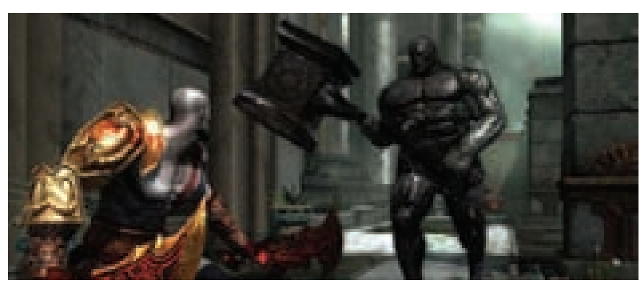


Alan Wake **(PC, Xbox 360)**	II квартал 2010
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	9 февраля 2010
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	9 марта 2010
God of War III **(PS3)**	март 2010
Heavy Rain **(PS3)**	I квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker **(PSP)**	2010
Resonance of Fate **(PS3, Xbox 360)**	март 2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	II квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	2010

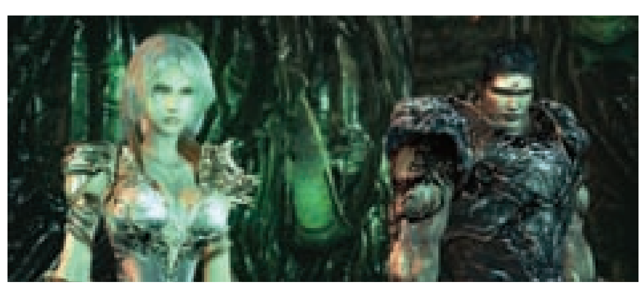
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



God of War III (PS3)



Quantum Theory (PS3, Xbox 360)


MASS EFFECT 2
N7
СОБЕРИ КОМАНДУ
НАЙДИ ПРОПАВШИХ
Реклама
ВАС СЧИТАЮТ СМЕРТНИКАМИ.
Шансы на выживание равны нулю. Но зло, похищающее целые колонии землян одну за другой, не может остаться безнаказанным. И потому твоя задача — остановить его. Собери команду профессионалов и веди её в бой на самых отдалённых границах Вселенной, сражаясь за будущее человечества. Они говорят, что ваша миссия — самоубийство? Пришло время доказать обратное.
18
PC DVD
XBOX 360
BioWare CORP
EA

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Рельсовые шутеры – жанр, как ни крути, непопулярный и при этом не то чтобы очень хардкорный. Umbrella Chronicles сорвала куш, потому что геймеры давно не делали в экран пиу-пиу-пиу. Но теперь подобный финт удастся года через два-три, не раньше.





Не бывать Mature-проектам на Wii!

Константин Ханцопулос из американского отделения Sega заявил, что издательство вряд ли продолжит выпускать жестокие игры для Wii. Дескать, да, спрос на House of the Dead: Overkill и MadWorld не падал достаточно долго: обе игры сумели окупиться, хотя поначалу их расхватывали не так уж бойко. Но провал Dead Space: Extraction оказался для Sega наиболее убедительным аргументом. «Вы подумайте, это же EA. У нее колоссальные возможности для проведения рекламных кампаний. Да и бренд Dead Space очень хорошо известен благодаря первой части, которая вышла для Xbox 360 и PS3, – говорит Ханцопулос. – Беспроигрышная ситуация, правда? Так что результаты запуска нас просто шокировали».

Dead Space: Extraction в первые дни продаж в Северной Америке разошлась смехотворным тиражом в 9 тыс. копий. Аналитик Джесс Дивнич обвинил в этом EA, заявив, что компания недостаточно активно продвигала новинку.

Вместе с Sega грустит и Capcom: плохо расходится Resident Evil: The Darkside Chronicles. Антуан Су (Antoine Seux), глава французского подразделения компании, откровенничает: «Не буду врать, продажи ниже, чем мы надеялись. Прошло три недели, а покупатели приобрели всего 16 тыс. копий». Для сравнения: Resident Evil 4: Wii Edition сразу же после релиза перемахнула планку в 140 тыс. копий, а Resident Evil: The Umbrella Chronicles за несколько месяцев стала «миллионершей».

В подобном падении продаж Capcom усматривает тенденцию. По словам Антуана, настоящего роста на Wii достигнуть не удастся, и будущее – за PlayStation 3 и Xbox 360. Когда это заявление распространилось по Интернету, Capcom не преминула подчеркнуть, что ее официальная позиция – мультиплатформенность, однако уже можно прикидывать, какие игры достанутся Wii. Случайно или нет, Capcom передала Nintendo права на распространение и маркетинг в Европе и Австралии потенциального хита Monster Hunter Tri, готовящегося к апрельскому релизу.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

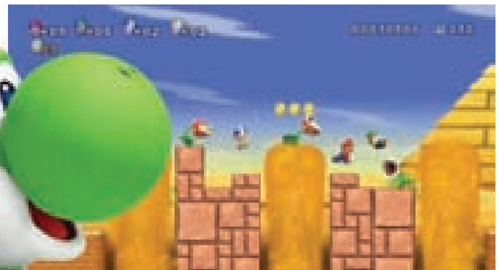
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ IBIS_87, GAMELAND.RU

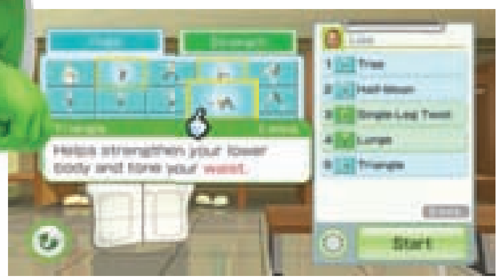
Я абсолютно уверен, что проблема в качестве. Resident Evil Wii Edition – отличные отзывы критиков, полный коммерческий успех. Monster Hunter 3 – восторженные отзывы Famitsu, невероятные продажи в Японии. А теперь Capcom делает сиквел, мало чем отличающийся от оригинала, и сетует на низкие прибыли. Мол, не игра плохая – консоль плохая. Прямейший сиквел, сдержанные оценки прессы, переизбыток новинок в жанре рельсовых шутеров для Wii... Безусловно, виновата аудитория, да. Хотя, например, Silent Hill: Shattered Memories, выйдя в начале декабря, в одной только Америке за месяц «сделала» 100 тыс. копий. И она явно рассчитана на ту же аудиторию, но намного качественнее. Еще вопросы?

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
31.83 млн	37.28 млн	55.74 млн	65.58 млн	124.19 млн







КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Очень скоро Wii может внезапно потерять популярность. Если год назад было понятно, что ждать от приставки, то сейчас у нас на горизонте лишь пара сиквелов и сомнительный Vitality Sensor. Вот на DS мы готовы играть еще лет десять, без проблем.

Новости из стана Nintendo

Жестокие игры покидают Wii, но в Nintendo не унывают. Как-никак, DS – самая успешная консоль в Европе с общим тиражом продаж в 40 млн (достигнутым менее чем за пять лет). На счету Wii – 20 млн покупателей (за три года), причем половина из них (9.6 млн, если точнее) приобрели или Wii Fit, или Wii Fit Plus.

Добравшись до европейцев в ноябре, New Super Mario Bros. Wii на полках не залеживается – на сегодняшний день разошлось 2.5 млн копий. От США Nintendo ждет не меньших прибылей: аналитики из стана Реджи Физ-Эме ожидают, что американцы приобретут 4 млн новых «Братьев Марио». За один только декабрь в США было продано порядка 3 млн Wii, уверяют в Nintendo.

Спрос на DS не падает, так что анонса ее преемника стоит ждать очень нескоро. Однако президент Nintendo Сатору Ивата недавно обмолвился-таки, что в следующей портативной консоли должна быть «высокодетализированная графика, а также сенсор с возможностью отслеживать движения игроков». Также Ивата подтвердил, что и Vitality Sensor, и новая The Legend of Zelda для Wii выйдут в этом году.

Natal на подходе

Microsoft официально заявила, что долгожданный Natal увидит свет в конце этого года. Для снижения стоимости устройства из него изъяли процессор – обработкой данных, получаемых через сенсоры, займется один из трех «Ксенонов». Как следствие, использование Natal скажется на вычислительной мощи Xbox 360: по словам Алекса Кипмана, главного инженера проекта, нагрузка на CPU консоли составит 10-15%. Впрочем, такая инвестиция ресурсов оправдана: Кипман утверждает, что его детище за какие-то 10 миллисекунд может распознать любое положение тела человека с точностью до 4 кубических сантиметров.

Аарон Гринберг, давно уже ставший рупором игрового подразделения Microsoft, заявил, что стоит ожидать оригинальных проектов, созданных специально для Natal, а не переделок уже вышедших. И даже портам с Wii тут не место – дескать, очень уж необычна разработка Microsoft.

«Мы думаем, что к концу года в домах потребителей будут миллионы Natal», – сказал Гринберг. Вполне возможно – ведь, по словам главы Microsoft Стива Балмера, во всем мире было продано аж 39 млн Xbox 360.



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Я же предсказываю, что к концу следующего года в домах потребителей на «Наталах» скопится слой пыли общей массой не меньше десяти тонн.

Rockstar не бережет сотрудников?

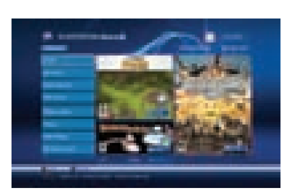
В редакцию известного сайта Gamasutra пришло письмо от жен сотрудников Rockstar San Diego. У них немало поводов для беспокойства: мужья работают по 12 часов шесть дней в неделю, здоровье ухудшается из-за постоянных стрессов, а рост зарплаты даже не поспевает за инфляцией – а ведь игры от Rockstar более чем успешны! По словам откликнувшихся на это послание представителей индустрии, подобное – вовсе не редкость.

Карты предоплаты для PSN приходят в Россию

Вскоре вам не потребуется кредитка, чтобы разжиться играми для PS3 и PSP, а также другими вкусностями в PlayStation Store – карты предоплаты для PSN поступят в продажу и в России. Приобрести их можно будет ровно по номиналу: 1 000 и 2 500 рублей. Упаковка – коробка для Blu-ray диска, внутри карточка со скретч-кодом. Вводим код в меню «погашение кодов» в PlayStation Store и таким образом пополняем счет. Российские представители Sony обещают, что карты появятся в самом ближайшем будущем и во всех официальных торговых сетях.

Грядут премиум-аккаунты в PSN?

Sony, неустанно декларирующая бесплатность PlayStation Network для пользователей, тем не менее подумывает ввести коммерческий доступ к таким опциям, как автоматические обновления, удаленное хранение игр, скачивание музыки и клипов, а также часовое тестирование любых игр из линеек PS one Classics и PSP Minis. Также платной может стать и долгожданная возможность разговаривать по войс-чату, находясь в разных играх.



Цифры и факты

Общие продажи игр про Марио **достигли 225 млн копий.**

52% владельцев PSP **в США – женщины.**

Средний возраст геймера **на Западе составляет 32 года.**

Волейбольная ММО «Лето Онлайн» **не пережила зиму и была закрыта.**

К Dragon Age выйдет дополнение за $40

BioWare анонсировала первое полноценное дополнение к Dragon Age: Origins под названием Awakening. В нем герою предстоит заняться восстановлением организации Серых Стражей. Разрешено как импортировать своего персонажа из основной игры, так и взять под опеку нового Стража из Орлейской империи. В Awakening будет повышен максимальный уровень бойцов, появятся не виданные ранее враги, среди которых окажутся особо смышленые порождения тьмы, откроется не известная прежде область Арамантин и станут доступными новые напарники. Dragon Age: Origins – Awakening выйдет 16 марта.



Новая RPG от Хиронобу Сакагути?

Компания feelplus Inc. объявила, что занимается разработкой «широкомасштабной RPG для Microsoft». Поскольку в послужном списке feelplus – Blue Dragon Plus и Lost Odyssey, скорее всего, компания претворяет в жизнь очередную идею Хиронобу Сакагути. Который, к слову, недавно обмолвился в блоге, что практически закончил сценарий для следующего большого проекта и размышляет над концовкой.

THQ продолжит делать игры про рестлинг

THQ объявила, что подписала контракт с World Wrestling Entertainment на издание игр, посвященных рестлингу. Срок действия договора составит восемь лет, начиная с 1 января 2010 года. THQ пока что не делала заявлений касательно того, какие именно игры выпустит по свежеприобретенной лицензии, но можно не сомневаться, что они скоро последуют. Как-никак, продажи WWE-игр составляют аж четверть общей выручки компании!



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



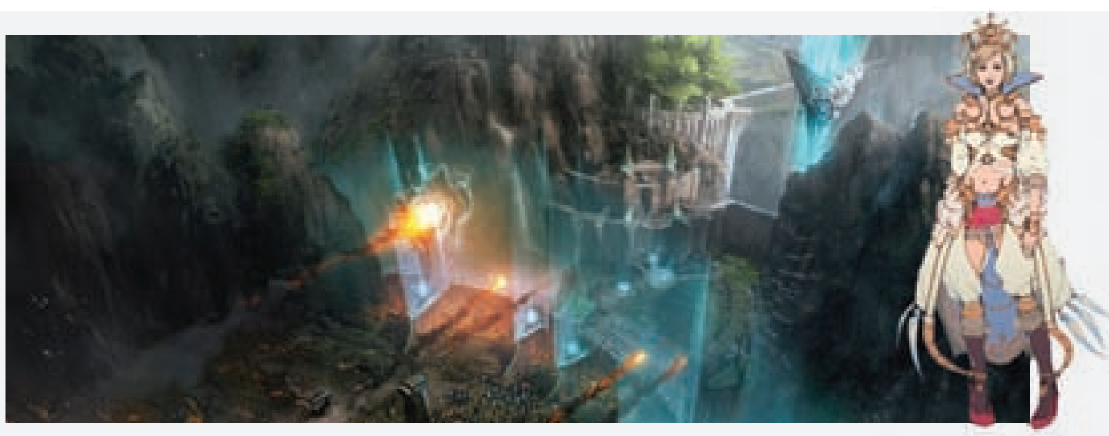
А ведь когда-то и Fahrenheit предполагалось продавать по эпизодам... Сбылась мечта ~~идиота~~.

Heavy Rain – уже совсем скоро

Sony объявила дату релиза долгожданной новинки от студии Quantic Dream. Heavy Rain появится на европейских прилавках 24 февраля. Хотя в игре хватает ругани, секса и насилия, британская организация BBFC присвоила ей рейтинг 15+, мотивировав такое решение просто: «Очевидно, что все это происходит не с реальными людьми».

В специальное издание Heavy Rain войдет ваучер на скачивание динамической темы для XMB, саундтрека и дополнительного эпизода с PSN. Он поведает ту самую историю про таксидермиста, которую создатель игры Дэвид Кейдж демонстрировал на всевозможных выставках. Также будет выпущен еще один платный DLC-эпизод, в котором, надо полагать, нам дадут поиграть за другого персонажа.

Перед релизом на PSN должна появиться демо-версия, насчет которой, правда, разработчики очень долго не могли определиться. Найти сцену, «способную передать то, что мы пытаемся достичь в Heavy Rain, очень сложно», – заявил Дэвид Кейдж.



Японские разработчики пересматривают отношения с Западом

Фиаско с Bionic Commando и недавно развалившейся шведской конторой GRIN подтолкнуло Capcom к серьезному решению – не полагаться на западные студии при создании оригинальных произведений, даже если речь идет о перезапуске ретро-сериала. «Мы планируем разрабатывать новые проекты преимущественно в Японии, – заявил президент компании Харухиро Цудзимото. – Не исключаем возможность поручать заокеанским компаниям продолжать уже существующие циклы с хорошо известными героями и установленной тематикой, а также готовить отдельные элементы подобных игр». Якобы без аутсорсинга-то издательству не справиться со всеми намеченными сиквелами!

Мнение Capcom разделяет и Square Enix, которая также вела дела с GRIN. После закрытия студии Томислав Спажик, один из сотрудников, подтвердил, что так и не увидевший свет проект Fortress должен был стать частью сериала Final Fantasy! В Сеть попало несколько иллюстраций, на одной из которых легко узнать королеву Ашелию из цикла Final Fantasy XII. Поговаривают, мол, Square Enix после разрыва с GRIN не прекратила разработку Fortress, передав ее другой команде. Ёити Вада заявил: «Всегда есть вероятность того, что Final Fantasy будут заниматься западные разработчики под контролем японских».



DARKSIDERS
АПОКАЛИПСИС
УЖЕ
БЛИЗКО
WWW.DARKSIDERS.COM
WWW.SOFTCLUB.RU
Реклама
18
XBOX 360.
XBOX LIVE.
THQ
PS3

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ТОГДА И СЕЙЧАС Такаюки Сугуро, ответственный за разработку Resonance of Fate, принимал участие в создании Vagrant Story. «Если говорить о том, как организована работа над проектом, то разницы между теми годами и нынешним временем почти нет, – считает он. – Разумеется, увеличились возможности платформ. Сейчас и консоли мощнее, и емкость диска больше. Так что можем воплотить в жизнь большинство задумок. В то же время какие-то идеи приходится отсеивать, и вот делать этот выбор – что оставить, а от чего избавиться – стало сложнее. Наверное, в этом и заключается главное различие».

ХИТ?!



Справа: Оружие в игре делится на наносящее прямой урон (гранаты, пистолеты) и оставляющее временные повреждения (автоматы). Это не значит, что АК-74 в драке бесполезен: чтобы эффективно вести бой, нужно комбинировать атаки.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова



Resonance of Fate

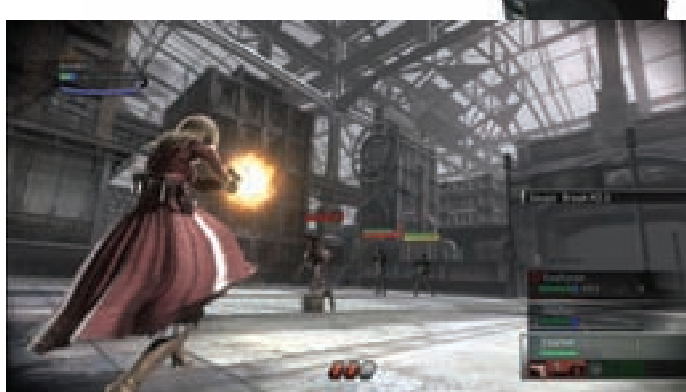
Чем замысловатее боевая система, тем легче забываешь азы управления. В справедливости этого правила я не раз убеждалась, забрасывая какую-нибудь RPG, а затем возвращаясь к ней через пару недель. А уж если месяц-другой пройдет – то все, без повторного знакомства с учебным режимом не обойтись. Вот и с Resonance of Fate вышла такая же история. Исходила я демоверсию вдоль и поперек на Tokyo Game Show, написала подробный отчет о пережитом, отметив, что хоть создатели из tri-Ace и называют свое детище ролевой игрой, на деле схватки здесь представляют собой нечто среднее между стратегическими баталиями из Valkyria Chronicles и потасовками в Infinite Undiscovery. Сравнение с хрониками войны за свободу Галлии пришлось особенно к месту – герои RoF полагаются исключительно на автоматы, винтовки да гранаты, не жалуя магию.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1
Дата выхода:
III квартал 2010 года (США, Европа)
Онлайн:
http://eoe.sega.jp
Страна происхождения:
Япония

Подоспели декабрьские праздники, на японских Xbox Live и PSN выложили демоверсию (в отличие от варианта для TGS, ее снабдили двумя уровнями сложности да дополнительными нарядами для героев, а так подземелье не изменилось). Смотрю на экран (коллеги рядом подзуживают показать класс) и понимаю, что из воспоминаний о выставочных победах осталось одно – если специальная шкала внизу экрана обнулится полностью, весь отряд ударится в панику. Бравые бойцы затрясутся, точно осиновые листы, и чтобы попасть по мишени, персонажа потребуется подвести к ней вплотную. Пришлось все же обратиться к обучающему режиму и вновь начать с азов. На сей раз урок был усвоен крепко: на январскую презентацию Sega в Лондоне, о которой пойдет речь в этой статье, я прибыла во всеоружии.

Правила схваток в Resonance of Fate меж тем не настолько сложны, как может показаться на первый взгляд. Но прежде, чем перейти к битвам, глава проекта Такаюки Сугуро представил журналистам Базель – гигантскую башню-мегаполис, последний оплот человечества на отравленной ядовитыми миазмами планете. Об искусственной природе Базеля неустанно напоминают декорации: выходишь за порог «Милого Дома», штаб-квартиры главных героев, и оказываешься на диковинной улице. Неспешно вращаются гигантские шестеренки, скрипят на ветру то ли флюгеры, то ли остатки здоровенных пропеллеров, нескладные здания выпирают между перекрестьями труб и балок, точно сорняки, стремясь отвоевать заветное пространство. Сталь давным-давно потускнела, железо кое-где точит ржавчина – бывший военный Вашерон и немногочисленные сотрудники его сыскного агентства (создатели, впрочем, предпочитают другую характеристику – «частная военная компания») обитают далеко не в самом фешенебельном районе. Тем не менее, тут отыщется все необходимое: оружейная



Справа: Чем выше уровень бойцов, тем больше у команды безелей – делений на особой шкале внизу экрана. На первых порах придется обходиться минимумом – четырьмя, а то и тремя. Безели залечивают «временный» урон, а также позволяют выполнять «неуязвимые» атаки.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Помесь двух видов RPG: с элементами экшна и стратегической, огнестрельное оружие празднует полную и окончательную победу над магическим, боевая система на словах выглядит очень сложной, а на деле удобна и понятна.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что история окажется банальной, герои не сумеют расположить к себе и как-то выделиться среди десятков персонажей других RPG, а особого раздолья для стратегов битвы не предложат.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На талант умельцев из tri-Ace, подаривших нам Valkyrie Profile и Valkyrie Profile 2, а также на долгое и увлекательное путешествие по миру, выглядящему, точно мечта любителя паропанка.



лавка, магазин с одеждой (в RoF позволено наряжать героев на свой вкус!), арена для вполне легальных поединков, а также гильдия, в которой, как и, скажем, в FF XII, выдают побочные миссии. Правда, чтобы подрядиться на очередную охоту за монстрами, придется сперва отыскать NPC-работодателя (его портрет демонстрируют вместе с заданием).

Мир за пределами поселения выглядит как объемная карта с гексагональными ячейками-сотами, на которой помечены локации. По сути это всего лишь один из этажей Базеля. К остальным предлагают подниматься (или же опускаться) на лифтах – главном либо одном из дополнительных. Подвох же вот в чем: каждый такой уровень представляет собой пазл. Пока герои не вымостят себе дорогу, укладывая в ячейки особые пластинки-детали, зона так и останется закрытой. Основным источником пластинок станут сражения. Разумеется, в мегаполисе найдутся участки, для которых потребуются детали совсем уж редкой формы, – не исключено, что ими будут награждать после ключевых сюжетных событий.

Отряд отправляется в путь по гексам и тут же напарывается на засаду: открывается отдельная арена, где трех смельчаков (а именно столько персонажей разрешат вывести на бой) поджидает четверка существ, похожих на взбесившиеся связки пакли. Вокруг – уже знакомые шестеренки да железные решетчатые помосты. «Конечно, это не значит, что бои всегда проходят исключительно в таких условиях, – поясняет Сугуро позднее во время интервью. – Например, во вступительном ролике герои заходят в собор. И продумывая облик разных лабиринтов, достопримечательностей, мы не скупились на отсылки к средневековой архитектуре, готической эстетике».

«А еще в некоторых зонах климат меняется, – добавляет продюсер Мацухиро Симано. – Смена погоды скажется и на декорациях. Вдобавок в RoF есть рудники, где шестеренки повсюду валяться не будут».

Битвы проходят в реальном времени, но при этом у игрока всегда есть возможность взять передышку: пока он не сдвинет с места одного из персонажей, счетчик не начнет тикать. Сугуро начинает сразу же с «неуязвимых» атак (в англоязычной версии – «героических действий»): от обычных они отличаются тем, что выполняются на ходу, причем траектория,

Два типа урона придуманы не только для врагов. Если персонажу наносят столько «временных» повреждений, что обнуляют шкалу здоровья, в ход идут безели. Каждый из них пополняет счетчик на тысячу очков, а после разлетается вдребезги. Осколки остаются на поле: стоит их собрать, и деление снова восстановится. Еще несколько способов набрать безели – прикончить неприятеля за счет прямого урона (один враг – один безель), позволить героям выспаться или же передохнуть у энергетической установки.



В RoF позволено перекрашивать героям волосы, так что Зефир вполне может стать, скажем, шатеном, а Леанн – рыжей.

ТАКАЮКИ СУГУРО: «ДРУГИЕ ЖАНРЫ – ЭКШНЫ, СКАЖЕМ, ИЛИ ГОНКИ, - КАК МНЕ КАЖЕТСЯ, НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ГЕЙМДИЗАЙНЕРАМ СТОЛЬКО СВОБОДЫ, КАК RPG. В НИХ МОЖНО РЕАЛИЗОВАТЬ ЛЮБЫЕ ЗАДУМКИ. КРОМЕ ТОГО, РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПОЗВОЛЯЮТ ИНТЕРЕСНО ПОДАТЬ СЮЖЕТ, ОБСТОЯТЕЛЬНО РАССКАЗАТЬ ИСТОРИЮ, ЧТО МЕНЯ ТАКЖЕ ОЧЕНЬ ПРИВЛЕКАЕТ».

по которой побежит герой, известна заранее. А еще бойца, обстреливающего противников таким образом, не остановит вражеская пуля или подсечка. Единственное, что может ему помешать, – стена на пути, да и через ту легко перемахнуть. Нажимаешь одну клавишу, и вот герой уже в воздухе. Тут же запускается мини-ролик: камера показывает происходящее с наиболее эффектных ракурсов, словно в высокобюджетном кинобоевике. Прыжки не только помогают преодолевать препятствия, но еще и продлевают пробежку. Чем дольше персонаж не заканчивает ход, тем больше у него шансов не один раз пальнуть по неприятелю, а дать несколько залпов. К слову, наиболее эффективны по правилам RoF кульбиты рядом с намеченной целью: когда мишень близко, заряды накапливаются быстрее всего.

Но вернемся к «неуязвимым» приемам – именно на них тратится энергия, учет которой ведет та самая шкала внизу экрана. Стоит перед началом забега проложить маршрут так, чтобы персонаж проскочил между товарищами, как на общем счету команды



Внизу: Чтобы закончить сражение, необязательно расправляться со всеми противниками – достаточно избавиться от лидера.

прибавится один «резонанс» (resonance). Сугуро ухитряется влет набрать четыре, что не так-то просто – счетчик обнуляется от любого действия, не являющегося «неуязвимым». То есть, пододвинул вручную героя, передал ход другому – прощайте очки. Накопленные резонансы пригодятся для слаженной атаки всего отряда. Доступ к ней открывается лишь в том случае, если персонажи выстроятся на поле так, что образуют треугольник. Преимущество совместного натиска – нет перерыва между передачей хода (сколько раз удастся обойтись без пауз, зависит от числа резонансов), и враг не успевает оправиться от шквального огня.

Да, автоматные очереди не отправляют монстров RoF экспрессом на тот свет. Они наносят так называемый «временный» урон – на экране он отображается синим цветом. Хотя удары получаются мощные, эффект от них сразу не проявляется. Даже если вы так лихо изрешетите монстра, что снимете ему всю шкалу здоровья, он не погибнет (более того, со временем самовылечится). А вот выстрел из пистолета может отнять у недруга всего одно очко, зато ранение считается «прямым». Один такой удар вслед за автоматной очередью, и противник погибнет. «По ходу прохождения вы приучаетесь думать об этих типах повреждений как о едином наборе, – уточняет Сугуро, – потому что по отдельности они не так эффективны».

Действительно, во время показа неприятель – лидер вражеского отряда – не продержался и полминуты, а его прихвостни, потеряв босса, тут же разбежались, оставив героев праздновать победу. Тактика, конечно, выигрышная, только вот что удержит геймеров от искушения каждый раз использовать знакомую формулу? «Мы можем бесконечно на эту тему распространяться, – смеется Сугуро. – Пользуясь терминологией RoF, да, ваша цель в бою – набрать как можно больше «резонансов», чтобы сделать командную атаку продолжительнее, но на самом деле достаточно сложно придумать эффективную стратегию, чтобы этой цели достичь. Например, если персонажи сформируют треугольник и при этом очень близко к друг другу встанут, то могут не успеть провести атаку (их ход слишком быстро закончится). А если цель чересчур далеко, боец не сумеет и двух зарядов набрать. Кроме того, вы еще не все арены видели. По мере того как персонажи совершенствуют навыки, места боевых действий преображаются – появится больше препятствий, стен, которые нужно именно обходить. Вот как раз тогда и предстоит пораскинуть мозгами».



Слева: Лишь взглянув на прицел, легко определить, что, во-первых, урон от оружия Леанн окажется «временным», а во-вторых, пока повторно жать на кнопку атаки рано – еще и одного заряда на счетчике не накопилось. Чем их больше (количество определяется по иконкам-пулям, которые возникают рядом с прицелом), тем больше выстрелов совершит персонаж.

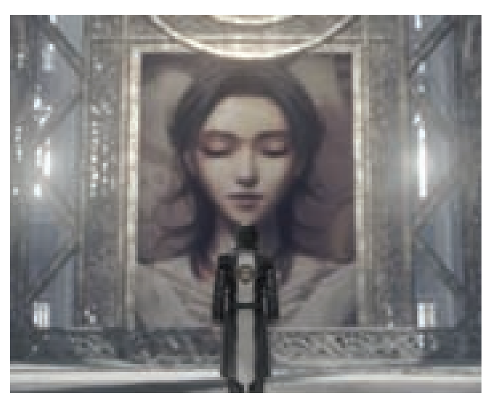


Слева: Магии в RoF и в помине нет, но есть и отравленные пули, и особо смертельные для монстров, уязвимых к огню или холоду. Обратите внимание на иконку чемоданчика в краткой сводке сведений о Леанн – вот она и символизирует возможность заложить в магазин такие «сюрпризы» для противников.



Так выглядит карта мира – герои путешествуют по уровням башни. Чтобы проложить дорогу к очередной локации, необходимо заполнить ячейки грида специальными пластинками.

На вопросы о том, как были придуманы герои Resonance of Fate, Такаюки Сугуро неизменно отвечает так: «Мы сразу же решили, что у нас будет три ключевых персонажа – ВашИрон, Зефир и Леанн, поэтому с самого начала ломали голову над тем, как обеспечить баланс между ними, сделать эту троицу интересной. Вы уже наверняка обратили внимание, насколько они разные: один герой – лидер, уже взрослый мужчина, другой – подросток, у которого, как говорится, молоко на губах не обсохло. Девушка от парня по возрасту не слишком отличается, но куда более ответственна и старается выглядеть старше своих лет. Важно было уделить им равное внимание, а кроме того придумать для каждого веский повод участвовать в событиях игры». Пока известно, что Ваширон когда-то служил в армии, ухитрился выжить после того, как весь его полк погиб, и кардиналы, правители Базеля, до сих пор охотно поручают ему разные дела. Зефир же вырос в трущобах, юношеская горячность как-то забросила его на баррикады и чуть не довела до могилы, но случилось так, что усмирять бунтовщиков отправили Ваширона, и тот пожалел бедолагу (а еще спас Леанн от верной гибели, но то была уже совсем другая история). Кардиналы же раньше подчинялись Папе, причем в мире RoF никого не удивляло, что Папой стала женщина. Но ее Святейшество Фрида погибла, когда ей было двадцать лет, и теперь кардиналы сами правят Базелем. Кое-кто из них не прочь побаловаться генетическими экспериментами: иначе и не объяснишь существование «подопытного кролика номер 20» – девушки, сбежавшей из засекреченной лаборатории и обреченной умереть молодой, как и Фрида.







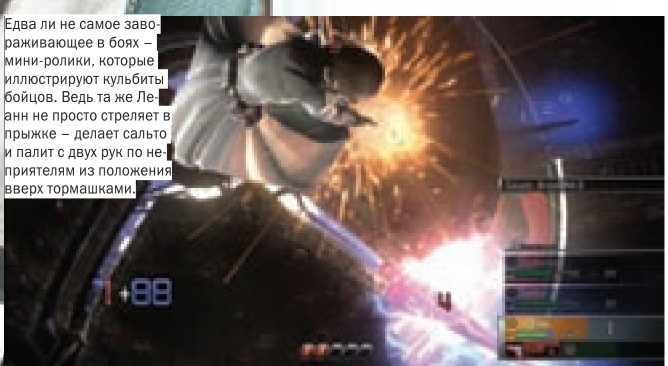
Вверху: Круги вокруг монстра – счетчик здоровья. Каждая шкала-сегмент автономна и символизирует часть неприятельской туши. Обнулишь любую – восстановишь один безель!

Одинокие стены и ящики, разбросанные по аренам RoF, можно использовать в качестве укрытий. Когда персонаж подбирается вплотную к ним, на экране появляется специальная иконка: дескать, боец окопался и теперь недругам будет не так-то легко ранить его. По крайней мере, пока они не разрушат само укрытие (запас прочности железной конструкции далеко не безграничен). Не исключено, что и среди неприятелей найдутся любители прятаться за декорациями.

Карьерный рост в RoF выглядит так: когда персонаж набирает уровни, улучшаются его навыки по использованию оружия. У многочисленных винтовок, пистолетов и гранат есть свои плюсы и минусы, а также скрытые возможности, которые иногда удается активировать, а иногда – нет. От опытности бойца зависит, насколько велики его шансы применить то или иное умение. Конечно, можно дать мощный автомат героям с низким уровнем, но они не сумеют задействовать весь его потенциал.

Еще один бонус прокачки – увеличивается вес, который способен поднять персонаж (базовый вес оружия и вес дополнительных «наворотов» для него суммируются). То есть, удается экипировать более тяжелые вещи, а также навешивать «примочки» посложнее (читай, поувесистее) на предметы из базового арсенала. Сугуро подчеркивает, что у героев нет жестко заданных ролей – любой знает, как кидать взрывпакет и обращаться с маузером, поэтому можно сделать главным лекарем отряда не только хрупкую Леанн (в японской версии ее зовут Реанбелл), но даже самого Баширона. Правда, отставной солдат куда крепче здоровьем, чем девица, да и ограничение по грузоподъемности дает повод усомниться в словах руководителя проекта – у одних персонажей задатков стать «танком» явно больше, чем у других.

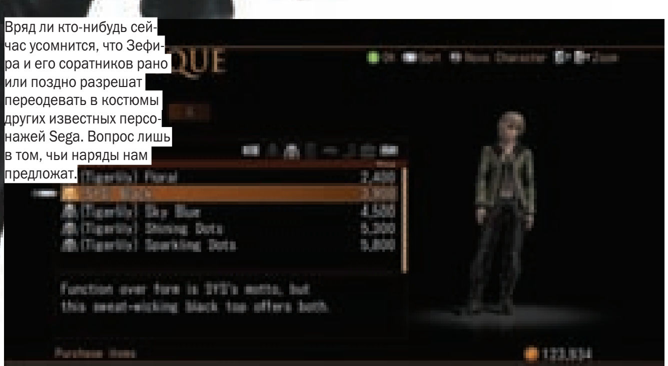
Впечатлившись изобилием условностей в RoF, невольно вспоминаешь Vagrant Story, в работе над которой Сугуро принимал участие. Вот уж где хватало и возможностей по ковке оружия, и хитрых правил, вроде «чем чаще используешь любимое копье или меч против соперников определенного типа, тем выше процент его смертоносности для этих несчастных и тем меньше шансы укокошить им существ иного вида». Как бы то ни было, разобраться в тонкостях достаточно просто. Вознаграждение, в случае с RoF, – новые экскурсии по Базелю, схватки-шарады, сногсшибательные мини-ролики, иллюстрирующие перестрелки, и эпизоды истории, которая могла бы и не произойти, если бы один из героев – подросток по имени Зефир – не страдал юношеским максимализмом. Не сказать, чтобы красивее игры на PS3 и Xbox 360 раньше не появлялось, но выхода нового творения tri-Ace я жду с нетерпением – необычные RPG (да и стратегические RPG тоже) и по сей день большая редкость. **СИ**



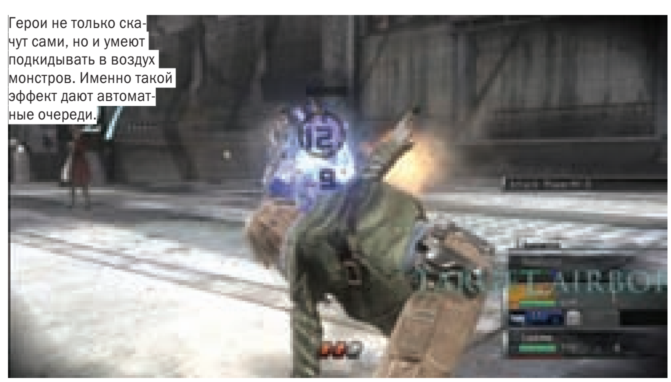
Едва ли не самое завораживающее в боях – мини-ролики, которые иллюстрируют кульбиты бойцов. Ведь та же Леанн не просто стреляет в прыжке – делает сальто и палит с двух рук по неприятелям из положения вверх тормашками.



Типичные декорации RoF – кирпичные стены и груды металлических конструкций.



Вряд ли кто-нибудь сейчас усомнится, что Зефира и его соратников рано или поздно разрешат переодевать в костюмы других известных персонажей Sega. Вопрос лишь в том, чьи наряды нам предложат.



Герои не только скачут сами, но и умеют подкидывать в воздух монстров. Именно такой эффект дают автоматные очереди.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЛОВО ПСИХИАТРИИ До Quantum Theory выходило немало игр, в которых биотехнологии использовались против человечества – от StarCraft до Half-Life. Почему образ врага так часто представлен чем-то зеленым и склизким? Последователи Фрейда считают, что этот страх заложен в нас на подсознательном уровне. Остановившись на стадии homo sapiens и сделав ставку на орудия труда, мы выбрали техногенную эволюцию, отказавшись от эволюции биологической, заложенной в нас матерью-природой. Впрочем, и о гигантской башне им нашлось бы что сказать.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Показательно, что до сих пор разработчики еще ни разу не обмолвились о возможности отдавать Филене приказы. Быть может, не только в Gears of War, но и в Prince of Persia черпали они вдохновение?



Представляем творцов

Работу над Quantum Theory ведет студия Team Tachyon – дочернее предприятие Tecmo, которое было создано по аналогии с Team Ninja, когда та доказала свою жизнеспособность. Студии меньше трех лет, однако она уже успела закончить ряд проектов. Наиболее примечательны два. Rygar: The Battle of Argus оказался довольно успешным экшном для PlayStation 2 на тему греческой мифологии, главной особенностью которого был волшебный диск, применявшийся и как крюк, и как гравитационная пушка, и как много чего еще. Последовавшая за ним PSP-разработка Undead Knights отличилась нестандартной идеей: игрок выступил в роли мертвого героя, способного поднимать солдат из могил себе на подмогу. Игра была раскритикована за однообразие и критические ошибки, итоговые оценки оказались весьма средними.



ТЕКСТ
Дмитрий Карасев

› Quantum Theory

Как выглядит Gears of War на японский лад? Уберите Маркуса Феникса и орду локустов, добавьте магию, длинноногую героиню и психоделический сюжет о гигантской живой башне. А впрочем, у Team Tachyon, похоже, и впрямь есть несколько действительно оригинальных идей…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.fantasy
Зарубежный издатель:
Tecmo
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Team Tachyon
Количество игроков:
до 10
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.tecmo.co.jp/product/qt
Страна происхождения:
Япония

Quantum Theory – демонстрация того, что бывает, когда успешные идеи овладевают массами. В данном случае речь идет об идеях Epic Games, которые настолько вдохновили Tecmo и Team Tachyon, что те задумали сделать, ни много ни мало, «Gears of War с японской душой» (цитата дословна). Изначально Quantum Theory задумывалась как PS3-эксклюзив, рассчитанный на запросы японской публики. Лишь совсем недавно разработчики добавили к числу поддерживаемых платформ Xbox 360, пообещав сделать игру более подходящей для западной аудитории. Со слов представителя Tecmo, это было «очень трудным решением». Тут уж поневоле задашься вопросом – что же такое создает Team Tachyon?

Давайте разбираться. Итак, главный герой Quantum Theory по имени Сид явно проходил обучение в той же военной академии, что и Маркус Феникс. По крайней мере, методы борьбы с неприятелями-монстрами он исповедует точно такие же – ловко перебегает от укрытия к укрытию, аккуратно выглядывает из-за стен и отстреливает врагам все лишнее. Не брезгует Сид и стрельбой вслепую, и отчаянными рукопашными клинчами, и другими приемами, которые любой фанат Gears of War отбарабанит на джойстике, даже проснувшись по тревоге среди ночи.

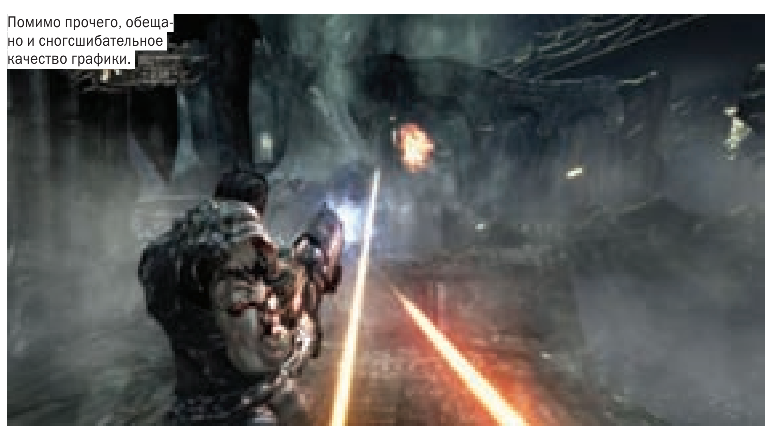
Впрочем, общим у двух игр является только фундамент. На выстроенном по чужим чертежам основании японская команда намерена возвести собственный шедевр игровой архитектуры, обещая порадовать нас набором оригинальных решений. Например, сюжетом, который сценаристам Epic Games не привиделся бы и в кошмарном сне. О нем, правда, пока сказано мало, но то, что известно, уже производит некоторое впечатление. Итак, объявлено, что Земля пережила очередную глобальную катастрофу и центром всего мироздания ныне является гигантская башня, представляющая собой единый живой организм. Откуда она взялась – непонятно, но, судя по всему, это сооружение и есть источник всех бед – по крайней мере, главный герой поклялся уничтожить во имя всего уцелевшего человечества именно ее.

В самом начале своего пути Сид встречает загадочную девушку Филену, наделенную сверхъестественной силой. Откуда она появилась – пока неясно, но и у нее, судя по всему, свои счеты с башней – по крайней мере, девушка вызывается помочь нашему герою в его нелегком деле.

Филена сама по себе – одна из главных достопримечательностей Quantum Theory. Девушка для Сида не столько компаньон, сколько оружие массового поражения. Достаточно сказать, что герой может в прямом смысле метать ее во врагов, словно копье или дротик. Пережить столкновение с таким «снарядом» способны разве что боссы, но и в битвах с ними Филена зачастую выходит на передний план. Так, в ходе одного из уровней, продемонстрированных Team Tachyon, Сиду нужно было забрасывать свою спутницу на спину гигантского чудища.

Само собой, бездумно разбрасываться такими девушками, как Филена, настоятельно

Помимо прочего, обещано и сногсшибательное качество графики.





КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Интересная конструкция, выстроенная на фундаменте Gears of War, но включающая ряд нестандартных решений – от постоянно меняющегося ландшафта до использования напарника в качестве живого оружия.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что японцы либо провалят свои эксперименты, либо чрезмерно ими увлекутся. Без интересного и динамичного игрового процесса Quantum Theory в лучшем случае назовут «оригинальным, но неудачным» начинанием.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что вместо «неудачного эксперимента» или «очередного подражания» из Quantum Theory получится достойный «ответ Западу», который заставит мир взглянуть на старые формы под новым углом.

не рекомендуется – ведь в случае неудачного «запуска» героиня окажется в теплой компании монстров, и придется ценой больших усилий прорываться ей на помощь. Если верить разработчикам, такая забота непременно окупится: вновь оказавшись рядом, Филена и Сид способны проводить разрушительные атаки, после которых от обитателей башни остаются рожки да ножки.

Внутри злополучного строения и будет протекать все действие игры от начала до конца, так что приготовьтесь к «биологическим» декорациям в стиле «зерги наступают». Кстати, взаимодействие Сида с этими декорациями – еще одна отличительная особенность Quantum Theory. Живая башня способна на такие фокусы, о которых Маркусу Фениксу не приходилось даже задумываться. Как и всякий живой организм, она постоянно живет и развивается, причем – прямо на глазах незваных гостей. Выступ, казавшийся надежным укрытием, в любой момент может уйти в пол, оставив вас наедине с чьей-то зубастой пастью. И точно так же неожиданно возникшее укрытие может буквально спасти героям жизнь. Сотрудники Team Tachyon клянутся, что подобные сюрпризы будут случаться не по скрипту, а лишь волею случая, добавляя в приключения Сида толику непредсказуемости.

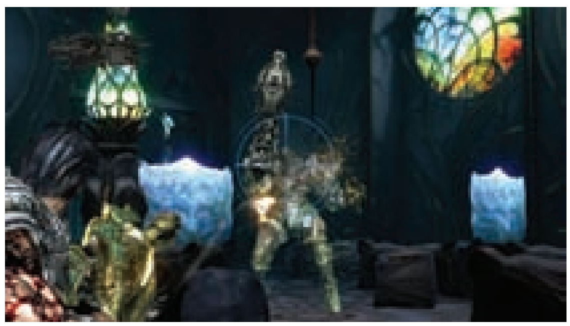
Мелко? Вот вам еще фокус родом из башни. Представьте, что главному герою необходимо попасть на следующий этаж. Откуда ни возьмись прямо из-под ног услужливо вырастает мост, ведущий наверх. Но стоит подняться до середины, как платформа начинает дергаться из стороны в сторону, а потом и вовсе рушится в пропасть. У Сида остается только короткое мгновение на то, чтобы прыгнуть в неожиданно открывшийся проем в стене и тем самым спастись. Бывают сюрпризы и пооригинальнее. Так, во время одного из продемонстрированных Team Tachyon уровней платформа, на которой стоял герой, взвилась в воздух и понеслась вперед. Сиду пришлось «на лету» отстреливаться от противников, одновременно стараясь удержать равновесие. Такие сюрпризы, понятно, приготовлены загодя, но на первом прохождении точно удивят игрока.

Собственно, в этой «одноразовости» пока видится главный недостаток Quantum Theory. Ни возможности выбора пути, ни альтернативного финала в Team Tachyon не обещают. Кооперативного режима, как ни странно, тоже не предусмотрено: Филеной на протяжении всей игры управляет AI. Разработчики вообще говорят о мультиплеере не больше, чем о сюжете. Обещан многопользовательский режим, рассчитанный на десять человек, но что он будет собой представлять и какие режимы собирается реализовать Team Tachyon – тайна за семью печатями.

Но не будем же чрезмерно требовательны. Даже если Quantum Theory и не окажется шедевром на все времена, заслужить одобрение геймеров ей вполне по силам. Так что весной нас ждет увлекательная прогулка по органическим интерьерам башни-мутанта. Да еще и в хорошей компании. **СИ**

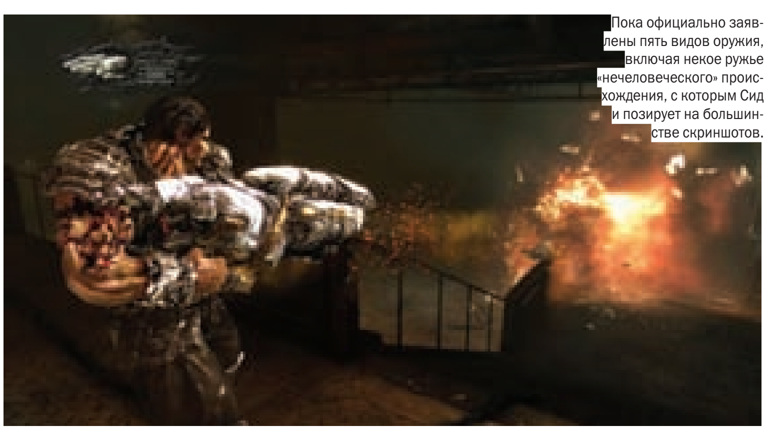


Филена, кажется, явилась в Quantum Theory прямиком из Lineage 2 или Final Fantasy XI. Если Team Tachyon делает «Gears of War с японским лицом», то вот оно – это лицо.



Вверху: Создатели не без гордости заявляют, что интерфейс и управление «на 90% позаимствованы из Gears of War» – мол, игрокам не придется долго привыкать.





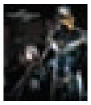
Пока официально заявлены пять видов оружия, включая некое ружье «нечеловеческого» происхождения, с которым Сид и позирует на большинстве скриншотов.

Вверху: По воле сюжета Филена то и дело покидает Сида, так что изрядную долю времени придется воевать в одиночестве. Именно поэтому, если верить разработчикам, было принято решение отказаться от возможности корпоративного прохождения игры.

Игры в прятки

Пусть Quantum Theory называют «японским Gears of War», игровая механика «прячемся за стенку – стреляем из укрытия» была задействована задолго до Epic Games, в том числе и в Японии. Вот несколько примеров.
Time Crisis (1996, PlayStation) – рельсовый шутер от Namco, посвященный охоте на террористов в старом особняке. Персонаж сам прячется за предметы интерьера. От игрока требуется лишь улучить момент, чтобы выглянуть из укрытия и расстрелять противников.
WinBack (1999 – Nintendo 64, 2001 – PlayStation 2) – также известная как Operation: Winback, шутер от Koei, в котором игрок в одиночку берет штурмом космический центр, захваченный террористами. Все перестрелки проходят в коридорах центра. Игрок прячется за углом, время от времени выглядывая из укрытия, и расстреливает врагов. Аналоговый джойстик при этом отвечает за наведение прицела.
Kill Switch (2003, PlayStation 2, Xbox, PC) – полицейский шутер от Namco, который часто называют прямым предшественником Gears of War. Главный герой мог «прилипать» к стенам и вести огонь, не покидая укрытия. Увы, множественные недостатки не позволили этой игре предвосхитить успех Epic Games.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

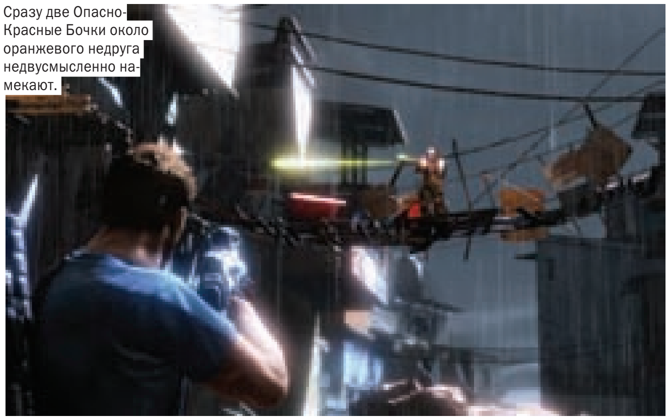


ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ Saber Interactive не совсем верно называть чисто российской студией, ведь ее главный офис находится в США, в Мельбурне. Именно там был создан движок Saber3D и намечены все основные моменты геймдизайна TimeShift. Однако подавляющий объем работы выполняет офис в Санкт-Петербурге, поэтому TimeShift можно смело считать первым отечественным шутером, который вышел на современных консолях и в который при этом было весьма приятно играть.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Индустриальные ландшафты смотрятся неплохо, но игре отчаянно не хватает стиля.



Сразу две Опасно-Красные Бочки около оранжевого недруга недвусмысленно намекают.



ТЕКСТ
Кирилл Перевозчиков

› Inversion

Inversion – не только свежий шутер «от создателей TimeShift», но и новый пример причудливого альянса отечественного разработчика и японского издателя.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Saber Interactive
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.saber3d.com
Страна происхождения:
Россия, США

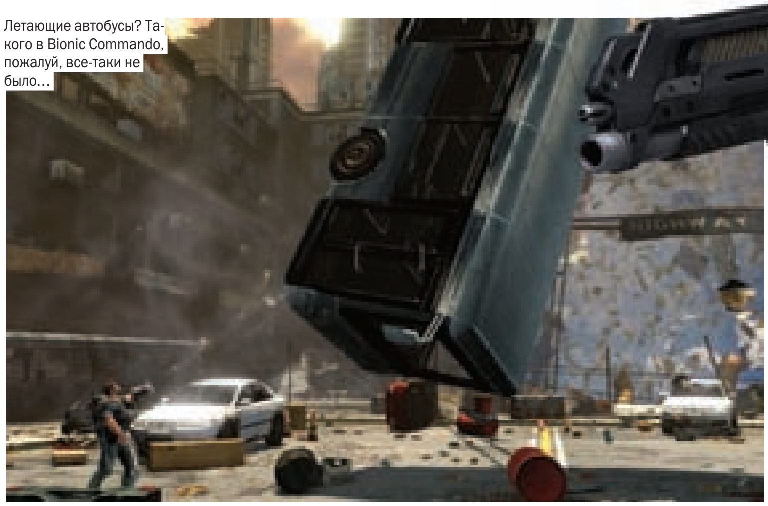
Inversion выглядит логичным развитием идей предыдущей игры от Saber Interactive с поправкой на современную моду: перспектива от третьего лица, кооперативное прохождение, использование укрытий, отсутствие PC-версии... TimeShift порой настолько походила на Half-Life 2, что хотелось достать гравипушку. Что ж, в Inversion будет такая возможность.

All Your Base

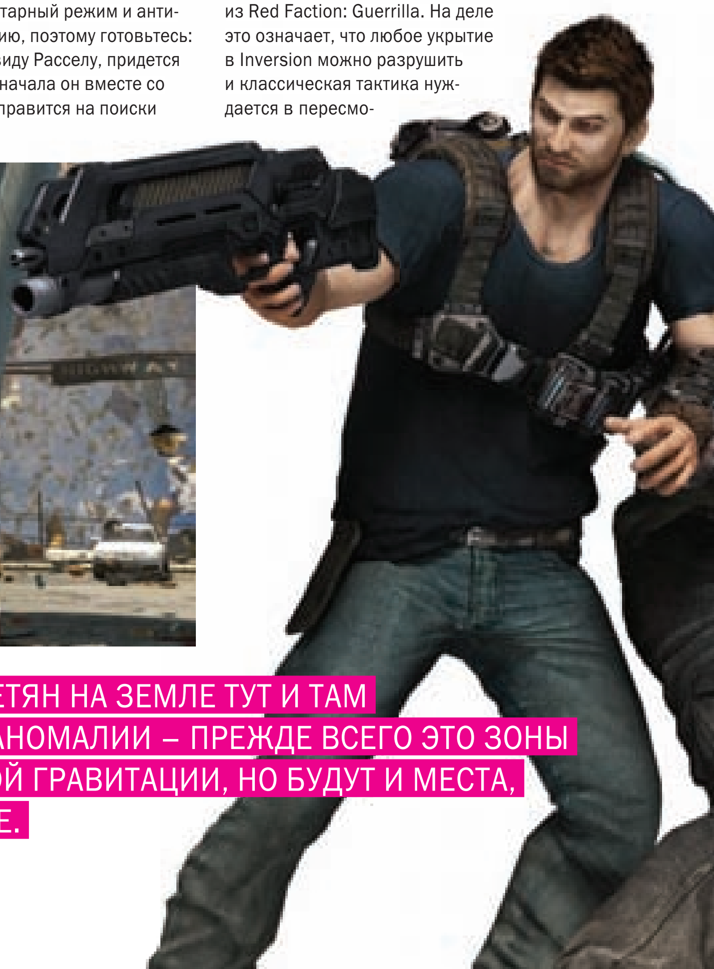
Никуда не подевался смутно-знакомый восточно-европейский антураж: разработчики решили на время выключить трехмерный дождь и историю про альтернативную реальность с путешествиями во времени, чтобы забросить нас в недалекое будущее. По версии Saber Interactive, спустя пару лет после олимпиады в Сочи, на Землю прилетят человекообразные инопланетяне со странным названием Лутадорцы. Быстро уничтожив оборону Земли с помощью устройств искажения гравитации, Лутадорцы установят тоталитарный режим и античеловеческую тиранию, поэтому готовьтесь: главному герою, Дэвиду Расселу, придется спасать мир. Но для начала он вместе со своим соседом (!) отправится на поиски пропавшего сына.

Gears Of Life: Guerrilla

Одной лишь заманчивой формулы «Gears of War + Half-Life 2» для Saber явно недостаточно. Inversion – это еще и первая игра, использующая новейшую технологию Havok Destruction. Новая разработка Havok гарантирует не только превосходную физику, но и динамические разрушения объектов на манер системы GeoMod 2.0 из Red Faction: Guerrilla. На деле это означает, что любое укрытие в Inversion можно разрушить и классическая тактика нуждается в пересмо-



Летающие автобусы? Такого в Bionic Commando, пожалуй, все-таки не было...



В РЕЗУЛЬТАТЕ НАШЕСТВИЯ ИНОПЛАНЕТЯН НА ЗЕМЛЕ ТУТ И ТАМ ОБРАЗОВАЛИСЬ САМЫЕ РАЗЛИЧНЫЕ АНОМАЛИИ – ПРЕЖДЕ ВСЕГО ЭТО ЗОНЫ ИСКАЖЕННОЙ ИЛИ ИНВЕРТИРОВАННОЙ ГРАВИТАЦИИ, НО БУДУТ И МЕСТА, ГДЕ ПРИТЯЖЕНИЕ ОТСУТСТВУЕТ ВОВСЕ.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Переосмысление идей Gears of War в антураже Half-Life 2 – от авторов TimeShift, но совсем без перемотки времени. Заявлены страшной силы гравипушка, искажения гравитации и спасение мира от инопланетного гнета.

ЧЕГО БОИМСЯ? Saber явно заимствуют слишком многое, предлагая взамен лишь причудливую смесь технологий. А хватит ли сил у питерских разработчиков на обуздание гравитации – еще вопрос.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Задумка Inversion вполне может «выстрелить» – особенно если учесть, что за проектом строго присматривают специально обученные люди международного издателя проекта – Namco Bandai Games.

Технология

Havok Destruction главным образом отличается от своего пока единственного конкурента, Geo-Mod 2.0, тем, что разрушения здесь рассчитываются по принципу цифровой материи, что роднит новую технологию с Digital Molecular Matter из Star Wars: The Force Unleashed. Правда, в отличие от последней, случайным образом здесь могут разрушаться и твердые объекты, вроде бетонных блоков или мраморных колонн – и эффект всегда будет очень разным и непредсказуемым. Главный вопрос, конечно, как такая технология поведет себя в условиях реального применения. Пока в Сети доступно лишь несколько видеодемонстраций и нет ни одной технической демки – только лишь адрес компании Havok для предложений о сотрудничестве. Понятное дело, что движок затачивается под работу с текущим поколением консолей и будет готов к распределению нагрузки между несколькими ядрами Xenon и Cell, но насколько в данном случае пострадает фреймрейт и общий графический уровень игры – еще только предстоит выяснить.







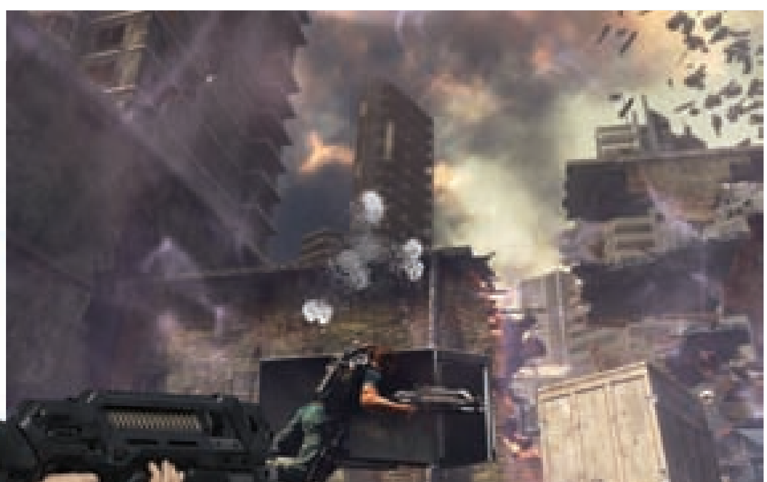
тре – долго укрываться от вражеского огня теперь не получится.

Графически, правда, игра пока не выглядит чем-то из ряда вон: движок TimeShift, если включить свет и выключить потрясающе красивый дождь (в Inversion он все-таки будет, но эпизодически и без фирменного застывания капель в воздухе), выдает достаточно среднюю картинку, а одинаковые враги в оранжевых костюмах смотрятся слегка нелепо. Игре явно недостает той плотной, мрачноватой стилистики, что задавала тон в TimeShift – внешне сегодняшняя Inversion больше всего напоминает раннюю версию Bionic Commando. Подброшенные в воздух автомобили только усиливают ощущение дежавю.

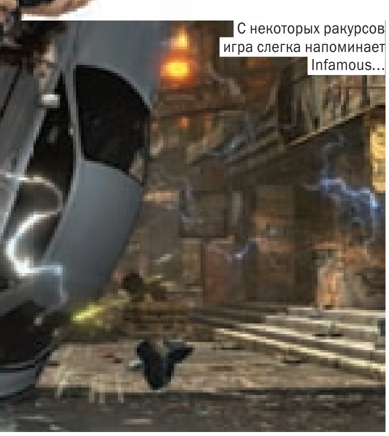
Вниз головой

Ведь помимо разрушений геймплейная механика Inversion работает еще и на принципе изощренного издевательства над законами физики. В результате нашествия инопланетян на Земле тут и там образовались самые различные аномалии. Прежде всего это зоны искаженной или инвертированной гравитации (вспоминаем название игры), но будут и места, где притяжение отсутствует вовсе. Как это работает, пока не совсем ясно. Зато уже точно известно, что можно будет бегать по стенам, рассматривая мир под новым углом (ближайший современный аналог, как ни странно, – Bayonetta), пока слегка ошарашенные инопланетяне стреляют по нам откуда-то снизу. Но главное «гравитационное изобретение» Inversion – устройство The Grappler, работающее по принципу… правильно гравипушки из Half-Life 2. С той лишь разницей, что «хватать» при помощи этой штуковины можно будет не только мелкие предметы, но и противников, машины, автобусы – то есть, практически все, что только вздумается. Как это будет работать в кооперативном режиме (а именно он заявлен основным; в случае отсутствия второго игрока его место займет AI-напарник) и, главное, как это будет сбалансировано – не слишком понятно, что вызывает ряд опасений. Зачем задумываться о разрушаемости укрытий, если любого врага можно выдернуть за шкирку и отправить в состояние свободного полета? Как гравитационные аномалии будут сочетаться с кооперативным прохождением? Почему все пришельцы так похожи на людей, но носят странные оранжевые костюмы? На эти и некоторые другие непростые вопросы мы должны получить ответ в наступившем году. К сожалению, называть точную дату Namco Bandai пока отказываются. **СИ**

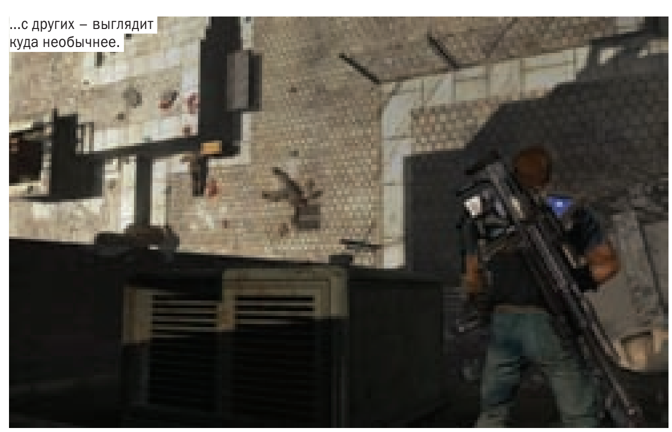
Справа: Обещанный уровень в полной невесомости – укрытиями по-прежнему можно пользоваться.







С некоторых ракурсов игра слегка напоминает Infamous…



…с других – выглядит куда необычнее.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

А ЕЩЕ ОНИ ДЕЛАЮТ КВЕСТЫ... Когда большинство онлайновых игр были «про фэнтези и эльфов», норвежцы из Funcom придумали киберпанковскую «Анархию Онлайн». В эпоху виртуализации известных мультимедийных вселенных они получили права на адаптацию книг Роберта Говарда и сделали Age of Conan. Сейчас, когда кажется, будто на рынке есть онлайновые игры фактически любой тематики, Funcom опять нашла себе нишу и делает MMORPG, вдохновляясь творчеством Говарда Лавкрафта и его современных последователей.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing/action.MMO.modern world
Зарубежный издатель:
Funcom
Разработчик:
Funcom
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.darkdaysarecoming.com
Страна происхождения:
Норвегия



Очень трудно пугать людей в онлайновой игре, но разработчики обещают создать ощущение неумолимо надвигающейся угрозы.

Рыцари Христа и Храма Соломона

Рыцарский орден тамплиеров, изначально созданный для защиты паломников на Святой Земле, очень скоро из религиозно-военной организации превратился в торгово-финансовую. К моменту роспуска и началу судебного процесса над орденом, денег ему задолжала вся Европа – от крестьян и монархов до Папы Римского.

Сказочные богатства ордена породили множество мифов и легенд, связанных с происхождением и местонахождением этих сокровищ. Впоследствии регулярно появлялись организации, провозглашавшие себя преемниками тамплиеров.

ТЕКСТ
Сергей Гоцман

› The Secret World

Художественная литература изобилует историями о тайных сообществах и глобальных заговорах. В компьютерных играх эта тема тоже популярна, в той или иной форме она затрагивается в разработках самых разных жанров. Пришло время и для конспирологической MMORPG, с самим Ктулху на рекламных плакатах.

Там, где есть место Мировой Закулисе, найдется применение и оккультизму с его мифологией. The Secret World – это «наш мир в наше время», но с поправкой: все фольклорные предания и городские легенды правдивы. Тайные общества существуют, древнее зло пробуждается, а 21 декабря 2012 года, согласно обратному отсчету на официальном сайте игры, должно случиться нечто страшное. В этот же день, кстати, заканчивается календарь индейцев Майя. Апокалипсис не за горами?



Мифы и реальность

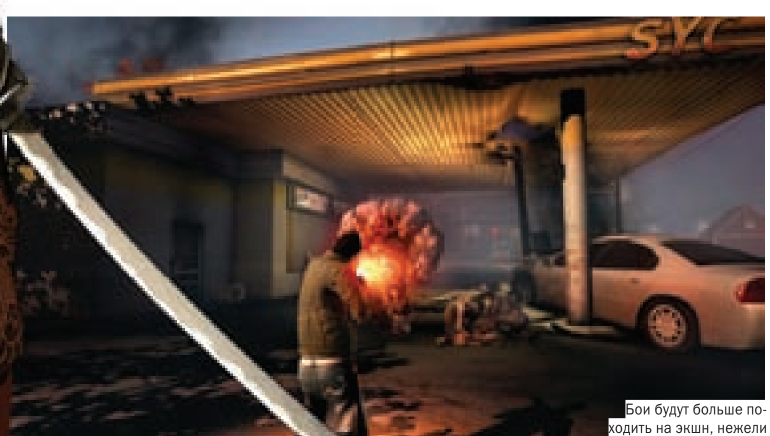
В начале игры нам предстоит решить, к какому из трех секретных обществ примкнуть. Орден тамплиеров (templars) – древняя и могущественная организация, военной мощи которой достаточно, чтобы захватить какое-нибудь небольшое европейское государство вроде Люксембурга. Предпочитая действовать прямолинейно и чуть ли не в открытую, адепты ордена почитают себя борцами со злом. Они сожгут дотла целую деревню, только чтобы добраться до одного демона. Штаб-квартира тамплиеров располагается в роскошном особняке в Лондоне.

Здешние иллюминаты (illuminati), в отличие от членов некогда действительно существовавшего ордена, являются приверженцами идей Никколо Макиавелли, их цели – выгода и власть. Их вражда с тамплиерами длится уже не один век. Они управляют мировыми финансами и политикой, сами всегда оставаясь в тени. Подкуп, запугивание и шантаж – их методы. База иллюминатов, бункер, спрятанный под заброшенным складом, находится в Нью-Йорке.

Члены общества Дракона (Dragon) верят – лишь из Хаоса может родиться Порядок, и только так достигается гармония. Они чтят Сунь Цзы и его трактат «Искусство войны», а себя считают хранителями вселенского равновесия. Главной добродетелью адептов этого общества тайных манипуляторов считается терпение, а оружием – обман. Дом «драконов» – древний буддистский монастырь, расположенный в Сеуле.

Хотя The Secret World основывается на фольклоре, легендах и мифах, разработчики решили не повторять старые сказки, а скорее интерпретировать их. Дизайнер игры, Мартин Брусгаард, приводит такой пример в интервью онлайновому журналу Thirteen1: в современной поп-культуре образ оборотня неизменно подается в комплекте с его уязвимостью к серебру. Этот миф распространяется самими оборотнями – чтобы в случае чего люди пытались нашпиговать их серебряными пулями. На самом деле серебро укрепляет их костную ткань, растворяясь в крови. После инъекции серебра зубы и когти оборотней становятся тверже стали. «А возможно, все совсем не так – это игроку предстоит выяснить самому», – неожиданно завершает Мартин.

Большинство здешних обывателей не знает о существовании тайных обществ



Бои будут больше походить на экшн, нежели на RPG.

В РАННИХ МИФАХ ОБ ОБОРОТНЯХ, НАПИСАННЫХ ДО XIX ВЕКА, НИГДЕ НЕ УПОМИНАЕТСЯ ИХ СЛАБОСТЬ К СЕРЕБРУ.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Мир, созданный «по мотивам» рассказов Говарда Лавкрафта и оккультных мифов. Боевая система обещает превратить игру из MMORPG в action-MMORPG.

ЧЕГО БОИМСЯ? Учитывая предыдущий опыт Funcom, опасаемся, что в день релиза The Secret World может оказаться неиграбельной из-за многочисленных ошибок и багов. Да и за версию для Xbox 360 как-то боязно…

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Онлайновые игры еще на шаг приблизят неизбежное воссоединение с Матрицей, а геймеры получат еще одну интересную виртуальную вселенную.

и чудовищ, что все чаще стали появляться в разных уголках Земли. Но разработчики утверждают – в основном миссии будут устроены так, что вы сможете смело доставать огнемет, дробовик или катану, не боясь скомпрометировать себя и свою организацию. В Funcom также хотят попытаться, скрыв принадлежность геймеров к тому или иному тайному сообществу, создать интересную почву для метаигры и межфракционного взаимодействия.

Очень важная роль отведена сюжету, все действо будет выстраиваться вокруг него. Озвучат если не все, то большинство диалогов – разработчики называют больше сотни задействованных для этого актеров, среди которых немало известных. Игра будет работать на модернизированном движке Age of Conan, так что за визуальную часть можно тоже не бояться. И, как и в «Конане», одной из особенностей The Secret World станет боевая система – она будет подобна тем, что используются в шутерах от третьего лица.

Выбор

Впервые за всю историю студии норвежцы отказались от прокачки по уровням, предпочтя ориентированную на умения (skill-based) систему. Решение не замедлило сказаться на структуре геймплея – классов как таковых нет, игроки сами решают, какие навыки осваивать их персонажу, а новичкам будет проще догнать старожилов. Показателем прогресса будет служить не число в графе «уровень», а статус в тайном сообществе. Чем больше фракция вас ценит, тем богаче арсенал оружия, находящегося в вашем распоряжении, и тем более ответственные миссии вам поручат. То же самое и с создаваемыми в рамках фракции кланами игроков – тут именуемыми cabal, «тайными собраниями» –права их участников зависят от положения «ячейки» в иерархии секретного общества.

Широкие возможности для настройки внешнего вида персонажа сейчас воспринимаются как норма. Интересно другое – несмотря на вместительный инвентарь для побрякушек с бонусами к характеристикам, экипированные предметы не повлияют на облик героя. Одевая персонажа, вы можете руководствоваться исключительно эстетическими соображениями. Ну, или носить, скажем, секретную бандану, служащую опознавательным знаком «для своих», этаким масонским перстнем.

Простой человек со сверхъестественными силами

Нашел свое отражение в The Secret World и один из главных эзотерических мифов начала двадцатого века – история об Агарте, тайном городе в центре Земли. Именно здесь заговорщики сойдутся в схватке за обладание анимой (anima) – бесценным ресурсом, необходимым для улучшения оружия и обретения новых навыков. Также разработчики упоминали, что игроки смогут совершать набеги на вражеские штаб-квартиры. На захваченной территории предлагается устроить форменный погром, изрисовать стены эмблемами своей ложи, а посреди руин взгромоздить флаг «головной организации». К сожалению, о возможности перевербовки противников и использования людских масс в своих целях пока не упоминается, но мы надеемся, что авторы вспомнят и об этом аспекте деятельности тайных повелителей планеты. **СИ**

Баварские иллюминаты

Общество иллюминатов, «просвещенных», было основано в конце XVIII века профессурой Ингольштадтского университета. Многие писатели того времени считали, что этот союз приверженцев свободомыслия имел своей целью свержение правительств европейских государств, некоторые даже предполагали, будто именно они стояли за Французской революцией 1789 года. Попав под неизбежное влияние масонства, организация в скором времени раскололась на тех, кто остался приверженцем деизма, и тех, кто все больше углублялся в мистику и оккультизм. Последние нарушили конспирацию, опубликовав ряд критических статей об ордене. Движущая идея иллюминатов естественным образом противопоставляла их властям и церкви, поэтому за причастность к ордену было решено наказывать отсечением головы. Внутренние распри и страх перед преследованием со стороны государства привели к падению, и скорее всего, полному исчезновению ордена.

Внизу: Очень хочется верить, что бульдозер в этой сцене – не простая декорация.



ПОСЛЕ ТОГО КАК ТАМПЛИЕРЫ ИЗГНАЛИ ИЛЛЮМИНАТОВ ИЗ ЕВРОПЫ, ТЕ ПЕРЕБРАЛИСЬ В НОВЫЙ СВЕТ.





Что-то выдавало в девушке иллюмината – то ли загадочный взгляд, то ли противогаз, то ли логотип организации на куртке…

ЭТО ИНТЕРЕСНО



RENEGADE KID Хотя в студии числится немало опытных разработчиков, на ее счету пока только первая часть Dementium и Moon (спорный, но довольно атмосферный FPS). В одном мы уверены: в Renegade Kid не просто любят пугать, а просто обожают это делать. В случае с Dementium 2, например, начали прямо с коробки. Честное слово, нам не по себе при взгляде на высунувшуюся изо рта руку, хватающуюся за лицо. Если Renegade Kid с самого начала показывают нам такие неприятные штуки, что за сюрпризы будут поджидать дальше?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

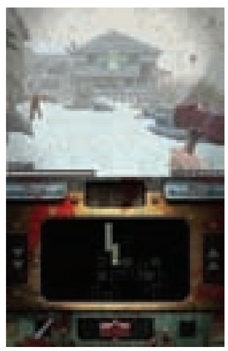
Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
SouthPeak Interactive
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Renegade Kid
Количество игроков:
1
Дата выхода:
9 апреля 2010 года
Онлайн:
www.renegadekid.com
Страна происхождения:
США

Вверху: Список оружия полностью обновлен. Вот только пользоваться им предстоит не так уж и часто из-за небольшого количества патронов.

Внизу слева: Renegade Engine еще во времена первой части позволял рисовать отличную картинку при стабильном количестве кадров. В Dementium 2 мы увидим более продвинутую версию движка. Подробности – после релиза.







Dementium 2

ЧТО ЗНАЕМ? Малоизвестная студия Renegade Kid успешно доказала, что даже на DS можно сделать хоррор не для слабонервных. Если запустить Dementium: The Ward ночью, да еще надеть наушники, будет очень даже не по себе. Однако других разработчиков этот пример не вдохновил: не хлынула волна игр схожего толка для двухэкранной платформы. За прошедшее время появилась разве что странноватая Moon от все той же Renegade Kid да Theresia, которую проще отнести к разряду квестов. Так что Dementium 2 – единственный на данный момент повод надеяться на лучшее любителям всего худшего. Чего стоит хотя бы завязка: Уильям Редмур, главный герой, единственный подозреваемый в убийстве своей жены, недавно перенес операцию на мозге в центре для душевнобольных с криминальным прошлым. Доктор (это и профессия, и прозвище одновременно) заботится не только об Уильяме. Под его опекой немало других психопатов – всем им обязательно помогут самыми радикальными методами. Или не помогут? Может быть, его стоит остановить? Этим и займется Уильям, попутно выясняя главное – на самом ли деле он сошел с ума, или это мир вокруг него обезумел. Нам обещают массу жутких противников, три уровня сложности, хитрые загадки и самое главное – атмосферу страха и ужаса. И мы охотно всему этому верим!

ЧЕГО БОИМСЯ? Что Dementium 2 из жутковатого приключения превратится в обычный FPS. Или окажется весьма непродолжительной – чего также не очень-то хочется ввиду преступно малого числа хоррор-игр на DS.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Хотелось бы верить, что Dementium 2 предложит не только темные закоулки и неприятных монстров, но и оригинальные головоломки, и неожиданные сюжетные ходы.

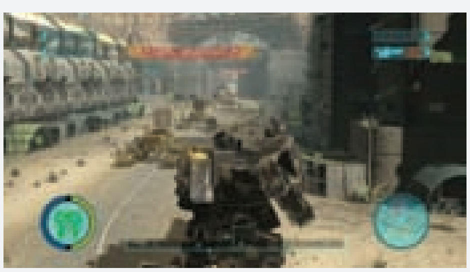
ЭТО ИНТЕРЕСНО

СТУДИЯ Мы не знаем, что такого особенного издатель (Square Enix) нашел в студии Double Helix Games. Если верить официальному сайту компании – www.doublehelixgames.com, в ней работают сплошь профессионалы и мастера своего дела, общим количеством более ста человек. Но если взглянуть на факты, то возникают сомнения: Double Helix Games успела отличиться только Silent Hill: Homecoming и G.I. Joe: The Rise of Cobra, которые у очень немногих способны вызвать действительно приятные воспоминания. О, как нам хотелось бы, чтобы боссы Square Enix не ошиблись в своем выборе!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

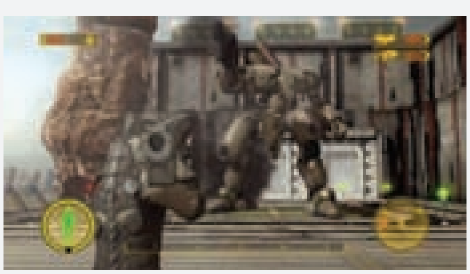
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Double Helix Games
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
март 2010
Онлайн:
www.frontmissionevolved.com
Страна происхождения:
США



Вверху: В игре будет присутствовать возможность не только менять оружие, броню и детали роботов, но и красить свою боевую машину и наклеивать на нее различные стикеры. В многопользовательском режиме это определенно не будет лишним.

Внизу: Разработчиками заявлен только вид от третьего лица, но хотелось бы надеяться и на возможность взглянуть на мир Front Mission из кабины ванцера.



Front Mission Evolved

ЧТО ЗНАЕМ? Новый выпуск сериала Front Mission разочарует любителей пошаговых стратегий, зато наверняка обрадует поклонников шутеров от третьего лица: на этот раз предстоит лично управлять ванцером. Действие Evolved происходит в 2171 году, когда наш герой Дилан (простой инженер, а не какой-нибудь опытный вояка) волей судьбы оказался в пострадавшем от нападения террористов Нью-Йорке. Не в то время не в том месте, но ему пришлось сесть за штурвал. Помимо США, в игре будет еще пять различных локаций, включая Антарктику. Впервые со времени Front Mission: Gun Hazard игроки получат возможность передвигаться пешком. Пока непонятно, будут ли такие походы принудительными (строго по сюжету) или же прогуляться на своих двоих позволительно в любой момент, но, так или иначе, оценить игру с необычной перспективы очень бы хотелось. Вот только не разочарует ли она? Относительно сценария никакой уверенности нет, зато уже сейчас ясно другое: графика – не самая сильная сторона Front Mission Evolved. А вот заставят ли не обращать на это внимание игровой процесс и сюжетная линия – станет известно уже в первой половине 2010 года.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что Evolved окажется попросту посредственной игрой. Выпуски сериала Front Mission и без того появляются нечасто, так что провал Evolved был бы для поклонников обиден вдвойне.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что Square Enix не прогадала, отдав культовую вселенную в руки Double Helix Games, и у западных геймеров наконец появится отличная возможность сразиться с живыми противниками в мире Front Mission (японская Front Mission Online не в счет).

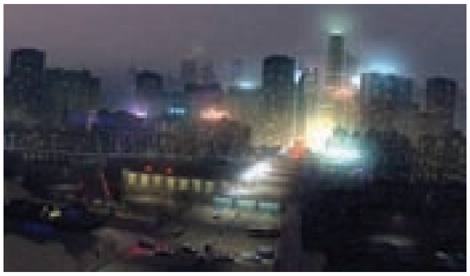
ЭТО ИНТЕРЕСНО

РЕЗЮМЕ Пожалуй, самым известным проектом студии IO Interactive, основанной в 1998 году, стал игровой сериал Hitman, на протяжении нескольких глав рассказывавший историю загадочного Агента 47. Успехи его оказались столь заметными, что в Голливуде даже не поленились снять одноименный фильм – который, правда, возложенных на него ожиданий не оправдал. К слову, экранизация Kane & Lynch тоже как будто не за горами. Надеемся, ее судьба сложится куда лучше, чем кинокарьера лысого киллера.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
IO Interactive
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.kaneandlynch.com
Страна происхождения:
Дания



Вверху: Большой город обещает главным героям большие возможности – и еще большие проблемы.



Вверху: Как и в первой части, перестрелки в Kane & Lynch 2 будут не только кровавыми, но и масштабными.

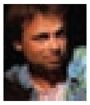
Kane & Lynch 2: Dog Days

ЧТО ЗНАЕМ? Оригинальная Kane & Lynch: Dead Men была игрой, очень далекой от идеала – но, вместе с тем, снискала немалую популярность среди поклонников шутеров от третьего лица. Причины? Они как на ладони: запоминающиеся главные персонажи, лихо закрученный сюжет и, конечно же, бескомпромиссно-жестокий процесс истребления соперников, которые так и норовили вцепиться в горло не менее кровожадным протагонистам. Ошибок и чисто технических недоработок тоже хватало с избытком. И теперь коллектив IO Interactive твердо вознамерился их исправить, вернув Кейна и Линча в строй. И это несмотря на не слишком оптимистичные концовки первой части. Итак, горе-сообщники снова в деле – и успели переместиться в Шанхай, где, как известно, предприимчивым людям открыты все пути. Во всяком случае, именно так думает Линч, и именно ему отныне предстоит играть в сюжете скрипку. Неуравновешенный психопат задумал обеспечить себе безбедную старость и взялся выполнить некую опасную работенку – с которой, разумеется, все пошло не так. Каким-то образом Линчу удалось втянуть в переделку и куда более осмотрительного Кейна, и не зря: навыки бывшего наемника ох как пригодятся в противостоянии с десятками недругов, перестрелках и погонях.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неуклюжего AI – как напарника, так и управляемых компьютером врагов, однообразных заданий, капризной камеры и не слишком выдающегося графического исполнения, заметно подпортивших впечатления от оригинала.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся получить жестокий, но увлекательный боевик, где каждый элемент наконец-то окажется на своем месте.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

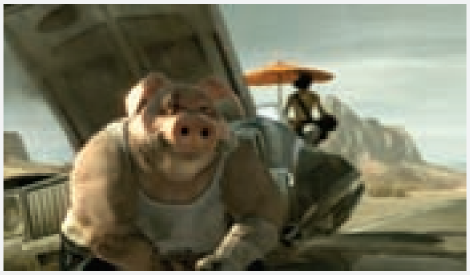


МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ Он принимал самое активное участие в создании всех игр сериала Rayman, он создал самого Рэймена и придумал бешеных кроликов, он идеолог игры по мотивам «Кинг Конга» Питера Джексона... И он изначально задумывал Beyond Good & Evil трилогией. Но искусство и бизнес частенько разговаривают на разных языках: несмотря на лестные отзывы критиков, тиражи первой части оставляли желать лучшего и в Ubisoft даже слышать не хотели о продолжении. Но Beyond Good & Evil действительно значит для Анселя очень многое – мы не знаем, чего ему стоило заставить руководство изменить свое решение, но ему это все-таки удалось.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.platform
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель/дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft Montpellier
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.ubi.com
Страна происхождения:
Франция







Локаций станет намного больше по сравнению с первой частью. И это хорошо – все же в оригинальной игре их было не так уж и много.

Вверху: Окружающий мир и герои игры станут менее «мультяшными». Возможно, и это тоже в каком-то смысле реакция Мишеля Анселя на происходящее в реальности.

В центре: Движок LyN до этого момента был задействован только в проектах для Wii. Но, по всей видимости, с его помощью можно сделать очень многое и для более мощных консолей.

Beyond Good & Evil 2

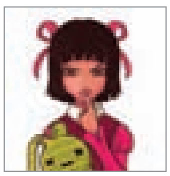
ЧТО ЗНАЕМ? Поклонники Beyond Good & Evil уже не знают, кому и верить – то дату релиза сиквела переносят на неопределенный срок, то разработку замораживают, а то и вовсе отменяют. Многие в очередной раз поставили на игре крест, но она снова и снова восстает из пепла, благодаря главному идеологу – Мишелю Анселю. В конце 2009 года было объявлено, что процесс разработки все-таки движется. Сюжетная линия второй части продолжится аккурат там, где завершилась первая (так что лучше уделить ей внимание, пока еще есть время – благо, она и сегодня выглядит неплохо). К тому же, влияние на сюжет будущей игры оказывали происходящие вокруг события реального мира – начиная трагическими событиями 11 сентября и заканчивая всеобщей истерией по поводу глобального потепления. Иными словами, мир Beyond Good & Evil сотрясут теракты, и речь пойдет о будущем всей планеты. Вдобавок Мишель Ансель неоднократно упоминал о влиянии Миядзаки при создании игры, но как это проявится на деле – остается только догадываться. Продолжение не пойдет на поводу у казуальных игроков: в первую очередь Beyond Good & Evil 2 создается для поклонников первой части. Впрочем, мы знаем – Мишель любую игру делает «как для себя», и понравиться Beyond Good & Evil 2 наверняка сможет всем без исключения.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что Ubisoft в очередной раз прикроет лавочку на неопределенный срок и Beyond Good & Evil 2 не появится в 2010 году.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что мы наконец-то увидим эту игру и она окажется, как минимум, не хуже предшественницы и при этом вдвое длиннее.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

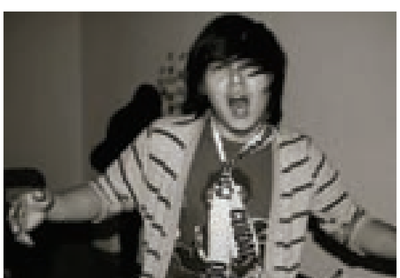
Мне очень импонирует пример Хидеки Камии: Bayonetta хоть и появилась на свет в результате усилий целой команды, но при этом, вне всяких сомнений, игра авторская и делавшаяся не по указке «парней из маркетингового отдела». Возможно, именно поэтому мне куда понятней позиция тех, кому игра не понравилась вообще, чем тех, кто не увидел в ней ничего особенного. Специфический юмор, характерные пропорции черноволосой ведьмы, непривычные заставки – как говорится, отторжение может вызвать все. Но равнодушие? Не понимаю!

Хит-парад Великобритании

1	Just Dance	Ubisoft
2	Wii Fit Plus	Nintendo
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts
5	Wii Sports Resort	Nintendo
6	Darksiders	THQ
7	Bayonetta	Sega
8	FIFA 10	Electronic Arts
9	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft
10	Assassin's Creed II	Ubisoft

Хит-парад Японии

1	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	PSP
2	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
3	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
4	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
5	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	DS
6	Final Fantasy XIII	Square Enix	PS3
7	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	Nintendo	DS
8	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
9	Inazuma Eleven 2: Kyoui no Shinryokusha	Level 5	DS
10	Phantasy Star Portable 2	Sega	PSP





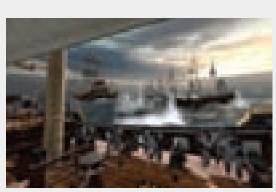




События прошлых лет

Год назад

Откладывается выход Empire: Total War, Konami анонсирует новую часть MGS для iPhone, а в Capcom говорят, что не планируют продолжение Breath of Fire.



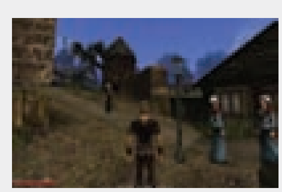
Пять лет назад

Blzzard рапортует о 600 000 проданных копий Wolrd of Warcraft, а между тем Питер Молине получает орден Британской империи из рук королевы.



Семь лет назад

Рэнди Пичфорд заявляет, что компьютерная версия Halo готова на 40%, JoWood же продолжает раскрывать новые подробности о готовящейся Gothic II.




Кто сможет превзойти Наполеона?
Испытайте свой полководческий талант, примерив на себя роль легендарного Наполеона Бонапарта или одного из его соперников. Создайте экономическую и военную сверхдержаву вопреки всем трудностям неспокойной эпохи Наполеоновских войн. Попробуйте превзойти великого полководца или одержать над ним верх.
ФЕВРАЛЬ 2010
Разместите предзаказ на сайте www.ozon.ru и получите в подарок эксклюзивный вид войск – «Великая батарея Национального конвента»
НОВАЯ СЕТЕВАЯ КАМПАНИЯ
Решайте судьбу Европы, полагаясь на помощь друзей или сражаясь с ними.
NAPOLEON
TOTAL WAR
16
www.totalwar.com
SEGA
www.sega-europe.com





ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Квестовее квестов, или RPG без XP

Запустив новую Runaway после Dragon Age, хочется покрутить колесико мышки, чтобы поставить камеру в более удобное положение. Конечно, фанат квестов сразу скажет, что камеру тут двигать нельзя, что в высокохудожественных ракурсах «вся суть». Еще и добавит, мол, в квестах технологии вообще не очень важны. Задумайтесь, дорогие читатели – ради чего вы держитесь за условности ваших любимых жанров? Не кажется ли вам, что прогресс – это не только улучшение графики, но и избавление от устаревших игровых механизмов? А также внедрение передовых идей во все жанры, а не только в те, которые почему-то считаются «этого достойными».

The Saboteur – не лучшая игра прошлого года и не идеальный образец экшна с открытым миром, однако неоднократно, запуская ее, я думал «почему вот этого и вон того нет в ролевых играх или, скажем, адвенчурах?»

Под «вот этим» я прежде всего понимал интерактивную толпу. Обычная фишка для action-adventure – расхаживающие туда-сюда статисты, которых можно на бегу грубо пихнуть, отлупить, а то и застрелить или переехать машиной. Однако авторы «Саботажника» добавили возможность положительного взаимодействия. На улицах оккупированного Парижа фрицы то и дело без причины берут несчастных ситуайенов на мушку. Можно спокойно пробежать мимо – меня не трогают, и ладно – но достаточно чуток толкнуть немца плечом, как он переключает свое внимание на героя, оставляя в покое прежнюю жертву. В принципе, добивать фашиста необязательно – выбор, опять же, за нами. Важно следующее – такие вот эпизоды, во-первых, наглядно показывают, какие немцы плохие, а во-вторых, дают дополнительную возможность для ролевого отыгрыша. Да, в Saboteur нет ветвящихся диалогов, зато нам позволяют принимать тысячи мелких решений, добавляющих детали к заданному сюжетом образу героя. Еще один важный момент, делающий эти решения именно ролевыми – отсутствие внутриигровой награды. В Dragon Age нам, например, невыгодно пропускать стычки с врагами (не то чтобы от них было так просто отвертеться...), так как за каждого убитого капает опыт, уложишь десять генлоков – легче будет победить огра. Соответственно, решение «бить или не бить» диктуется соображениями выгоды, а не хотя бы логикой повествования. Ведь вспомним, что отряд Серых Стражей и сочувствующих, вообще-то, собирает войска на большую битву. Если вестников убьют по дороге, они не выполнят свою задачу, значит, вроде бы, случайных стычек им надо избегать. Но тут в действие вступает логика игровая – смерть не означает «полный провал», а лишь загрузку последнего сейва, так что риск гибели подменяется всего лишь риском многократно возвращаться к одной и той же стычке, зато потенциальная награда – улучшение боеспособности.

В Saboteur, впрочем, тоже есть доигрывание с чекпойнта, а за спасение горожан мы получаем небольшие денежные премии. Но принцип «убил сто солдат – прокачал меткость» здесь не работает. В игре существует система бонусов, выдаваемых за достижения вроде «взорвать 5 врагов одной гранатой», но она несколько хитрее и в принципе необязательна – можно и без бонусов заявиться к финальному боссу, благо он, будучи обычным сумасшедшим нацистом, не отличается сверхъестественной живучестью, не умеет швыряться заклинаниями и даже не позаботился обзавестись танком или самоходным боевым доспехом (да и не затащишь танк на Эйфелеву башню-то). Так что вершить ли справедливость на каждом углу или сосредоточиться на выполнении основных задач, мы решаем сами, и здесь этот выбор выглядит естественнее, чем в густом лесу диалоговых деревьев Dragon Age (что не означает, будто обе возможности не могут сочетаться в рамках одной игры).

Вторая черта, которую «блюдущим устои» жанрам, особенно квестам, стоит позаимствовать у той же The Saboteur – вариативность решения игровых задач. Сериал Runaway, например, особенно изощренно издевается над любителями приключений – Брайан, наш герой, вначале придумывает гениальный план, а потом заставляет нас его реализовывать, причем каждый шаг можно сделать единственным способом. Надо ли говорить, что если мы находим какой-то тео-





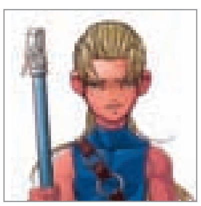
ТЫСЯЧИ МЕЛКИХ РЕШЕНИЙ ДОБАВЛЯЮТ ДЕТАЛИ К ЗАДАННОМУ СЮЖЕТОМ ОБРАЗУ ГЕРОЯ.

ретически правильный, но не предусмотренный авторами вариант, Брайан забракует его, лишь в редких случаях объясняя, почему «то на это» не сработает. Что мы в итоге получаем: сюжет фиксирован, способ решения встающих перед героями проблем тоже – чем же это отличается от книги, комикса или мультфильма? Возможностью перебрать все неправильные варианты?

На самом деле – ответ верный. Только вот в квестах этот перебор обычно не радует, так как «рубится» на этапе идеи. А что, если вместо сачка взять носок? «Я не могу это сделать». Гораздо правильнее дать игроку попробовать и потерпеть поражение – ведь такая попытка, по крайней мере, будет гораздо информативнее, чем отказ. Если у нас «почти получится», мы будем знать, что копаем в правильном направлении. В Saboteur мне, например, больше всего запомнились как раз те миссии, которые приходилось переигрывать многократно. Решений нужно принимать множество: с какой стороны напасть на врага, действовать скрытно или пойти напролом, надевать ли маскировку, каким оружием пользоваться, как уходить от погони – и даже те варианты, которые не ведут к победе, все равно интересно прорабатывать до самого провала. Где-то здесь надо упомянуть Scribblenauts. Упоминаю.

Можно вспомнить и Risen, где нам дают довольно банальное задание собрать десяток волчьих шкур, осложняемое тем, что мы находимся в городе, из которого нас не выпускают. Мы вольны попытаться приобрести или украсть шкуры у местных жителей, подкупить охрану, чтобы она открыла ворота – или перелезть через стену и настрелять волков в окрестных лесах. Последнее было бы невозможно, окажись город и лес двумя раздельными локациями, верно? Именно открытый игровой мир помогает Risen (и The Saboteur) достигнуть такой вариативности. В бою же он позволяет, например, навязать противнику сражение в выгодных нам условиях или сбежать от него куда глаза глядят – и, переведя дух, внезапно понять, что мы оказались в совершенно незнакомом месте, в которое «по сюжету» никогда бы не попали. Этого не хватало Dragon Age (возможно, авторы боялись, что партия разбредется по всему Ферелдену?), это был один из крутых моментов Sacred 2 – помните, как мы заманили Т-голема к оркам? А вот Runaway, даже название которой намекает на то, что героям постоянно приходится улепетывать, почему-то обошлась без свободы передвижения – ну да, квест же. Как тут не вспомнить 80 Days – тогда у Frogwares неплохо получились обширные не поделенные на кусочки локации, но позже идея была изгажена в Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper – серый малоинтерактивный Лондон не мог тягаться с экзотическими городами, по которым предлагалось путешествовать на слонах, верблюдах и коврах-самолетах. Возможность выбрать способ, каким вы попадете из точки А в точку Б – еще один важный плюс единого мира. В The Saboteur, добираясь из Парижа через пасторальные деревеньки в немецкий Саарбрюкен, наблюдая, как плавно сменяют друг друга «черно-белые» и «цветные» районы, мы чувствуем целостность игровой вселенной – ощущение, которое не будет лишним в любом жанре. **СИ**







СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, ВЛАДИСЛАВ ГОЛДАКОВСКИЙ

О важности игрового опыта

В предыдущей авторской колонке мы говорили о том, можно ли считать игры видом современного искусства, но речь шла преимущественно об их тематике и проблематике, затрагиваемых разработчиками. На этот раз предметом нашего разговора станет то, что отличает игры от прочих видов творческой деятельности – о геймплее.

Что делает видеоигры значимым культурным феноменом? Ответ на этот вопрос лежит в плоскости эстетических потребностей современного человека. Музыку, кино, литературу и живопись мы сегодня воспринимаем не в отдельности, а скорее как части целого, в контексте собственных культурных предпочтений. Нам свойственна тяга к синтетическому искусству – мы хотим получать понемногу всего и сразу.

Игра не только совмещает в себе элементы всех прочих видов творчества, тем самым осуществляя это наше желание, но и содержит еще более привлекательный элемент, недоступный никакому из искусств прошлого, – возможность стать непосредственным участником действа, а не только зрителем. И этот, казалось бы, очевидный элемент пока еще не оценен разработчиками по достоинству. Именно поэтому уже несколько лет индустрия пребывает в стагнации, тиражируя банальные, раз за разом повторяющиеся решения.

Притом, что сегодняшние технологии весьма совершенны (звук, графика, геймплей – это инструменты, позволяющие осуществить едва ли не любую задумку автора), игры до сих пор не достигли должного уровня иммерсивности, вовлеченности пользователя в процесс. Напротив, есть негативная тенденция отводить геймеру роль не деятеля, а наблюдателя. Например, когда мы в кульминационный момент теряем управление и смотрим эффектно срежиссированный ролик.

Основная ценность личного игрового опыта, – его гносеологическая составляющая, то есть возможность воспринимать происходящее на экране так, будто переживаешь это на самом деле. Поэтому в хорошей игре геймер является не пассивным наблюдателем, но подлинным участником, имеющим право расставить все точки над «i» в истории, созданной разработчиками и становящимся в определенном смысле ее соавтором.

Кое-что в этом направлении предприняли в Nintendo, поняв необходимость интуитивного управления. Но этого недостаточно. Гораздо важнее, чтобы игровой процесс соответствовал нарративу, чтобы он был тем методом, с помощью которого игрок взаимодействует с событийным рядом повествования. Вспомните Shadow of the Colossus! В ней есть тот самый синтез, о котором и шла речь.

Но гораздо чаще мы наблюдаем обратное – игры, заставляющие отдавать много сил прокачке и тем самым, прямо говоря, тратящие время геймера впустую. Многие из них – JRPG в особенности – культивируют этот недостаток, сводя геймплей к достижению мнимого, не выходящего за рамки пустой условности, могущества.

Причина такого положения вещей кроется в том, какой авторы представляют себе целевую аудиторию. На протяжении достаточно долгого времени подростки, особенно мальчики в возрасте от 12 лет, были основными потребителями видеоигр. Поэтому большая их часть делается с расчетом именно на подобную публику, и все, что основная масса разработок предлагает человеку, находится на соответствующем уровне.

Но за последние годы положение дел существенно изменилось. Гораздо больше людей стало уделять внимание видеоиграм, что расширило возрастные рамки аудитории и привело к изменению требований к электронным развлечениям, однако индустрия оказалась к этому не готова. Взрослый человек ищет в играх не только забвения и «отдыха для мозгов», он хочет видеть произведения, доставляющие эстетическое наслаждение и соответствующие его культурному уровню, однако пока не видит ничего подобного. Несомненно, школьники могут найти в типичных JRPG вроде той же восьмой «финалки», что-то важное – и это хорошо. Но для людей более зрелых подобные проекты бесполезны. В то же время в играх, делающихся якобы для взрослых, во главу угла поставлены секс и насилие – то, что в действительности привлекает лишь подростков. Было бы лицемерием утверждать, дескать,



В ПОДЛИННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА НЕТ И НЕ МОЖЕТ БЫТЬ НИ ЕДИНОЙ БЕСПОЛЕЗНОЙ ДЕТАЛИ

возрастные рейтинги кого-то останавливают: не секрет, что и Halo, и GTA, и Call of Duty в основном предпочитают школьники.

Игры как вид художественного творчества должны «перерасти» подростковую проблематику и заговорить на языке современной культуры, понятном людям разных поколений. Ведь человеку свойственно стремление к самосовершенствованию, желание найти ответ на «вечные» вопросы бытия, и подлинное искусство призвано ему в этом помочь. Но многие ли игры способны хотя бы отчасти справится с этой задачей? Ведь спектр идейно-художественных средств, используемых писателями, художниками, кинематографистами, не сопоставим с «инструментарием» разработчиков. Игры почти не выдерживают сравнения даже на уровне сюжета и фабулы. Вспомните, например, NPC чуть ли не из любой RPG: почти всегда они абсолютно пусты и не добавляют вообще ничего ценного к повествованию, к раскрытию мира или героев. А ведь в подлинных произведениях искусства нет и не может быть ни единой бесполезной детали. Как тут не вспомнить знаменитые слова А.П. Чехова: «Если в пьесе на стене висит ружье, в третьем акте оно должно выстрелить»?

Другим препятствием на пути развития игр как рода искусства служит необходимость немедленно приносить прибыль. Если тематическая ангажированность при создании произведения искусства преобладает над свободой творчества, это зачастую обесценивает финальный продукт. Наверное, поэтому иные авторы предпочитают не рисковать, постоянно перетасовывая один и тот же набор штампов и образов (хороший пример – современная поп-музыка). Очевидно, что они руководствуются не желанием что-то выразить, но лишь стремятся любыми путями достичь коммерческого успеха. А если же за дело берется человек творческий, старается, по-иному комбинируя традиционные приемы, внести что-то свое, создать новое сочетание, высказать собственные мысли – тогда он на верном пути. Но если произведениям первых в силу инертности масс обеспечен пусть кратковременный, но практически гарантированный успех, то последние добиваются признания, только создавая действительно выдающиеся произведения.

Поэтому индустрия пока и боится экспериментов. Однако подлинное искусство не может не развиваться, и мы с вами, как целевая аудитория, должны быть готовы к тому, что игры как культурное явление перейдут на качественно новый уровень, готовы принять игру как произведение, а не продукт. Если же этого не произойдет, то игры будут низведены до очередного временного феномена, порожденного попыткой соединить культуру и технологии. **СИ**



Снейк, который вернулся с холода

интервью с Артуром Ли



Ищите игры Артура Ли на диске «СИ»



Название Merry Gear Solid может показаться вам смутно знакомым, и неудивительно – первая игра сериала вышла три года назад. Артур «Mr. Podunkian» Ли сделал этот пародийный стелс-экшн для рождественского конкурса, объявленного сайтом The Daily Click в 2006 году, и получил главный приз. Перевод шпионского боевика Хидео Кодзимы на праздничные рельсы удался на славу: место вражеских солдат заняли непослушные дети, во что бы то ни стало желающие увидеть Санта-Клауса, который должен был прятаться от них в подарочной коробке, отвлекать, включая телевизор, или временно ослеплять вспышкой фотокамеры.



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Фирменные радиопереговоры и неожиданный сюжетный поворот в финале, окончательно связавший рождественский миф и эпос Metal Gear, довершили картину «праздничного мини-блокбастера». Казалось бы, финал Merry Gear Solid не подразумевал продолжения, однако на прошедшее Рождество Артур выпустил вторую серию, Merry Gear Solid 2: The Ghosts of Christmas Past, где превзошел самого себя: игра стала длиннее (MGS проходилась за несколько минут, MGS2 отнимет час-другой), насмешки над фирменными приемами Кодзимы – еще уморительнее, арсенал праздничных гаджетов – еще обширнее и каламбурнее (Колд Снейк использует такие предметы, как Holid Eye, Nova Cane и… дырявый носок), сюжет – еще закрученнее. Не стоит забывать и про полную голосовую озвучку (особенно песни), выдержанную в лучших металгировских традициях. Впрочем, что я тут расписываю – обе MGS можно найти на нашем диске, и причины не играть в них у вас нет: ненавистники Metal Gear Solid посмеются над штампами и вывертами сериала вместе с авторами, а фанаты Снейка еще раз вспомнят любимые моменты, пусть и пропущенные Ли и компанией через призму сатиры.
Кто же эти люди, которые делают такие замечательные пародии? И как это у них это получается? Артур поделился с нами секретами своего ремесла.

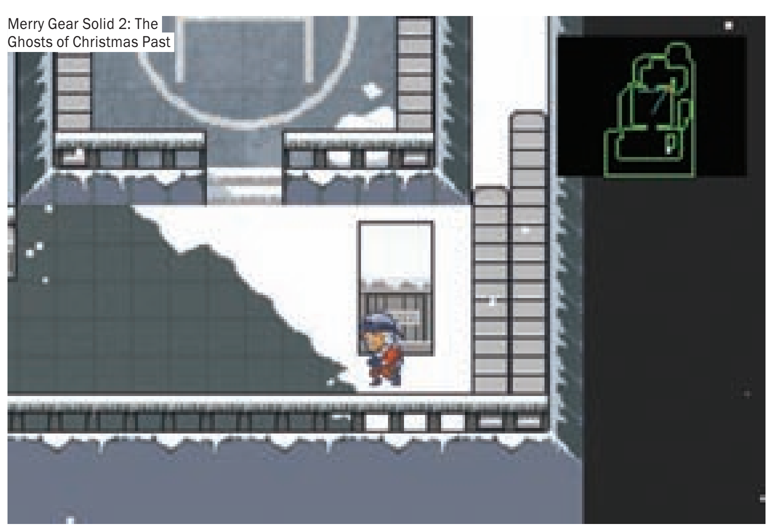
?Расскажите о себе: чем вы занимаетесь, к чему стремитесь?

Мне 22 года. Теоретически, я называюсь независимым геймдизайнером, но на деле я выпускник университета, подрабатывающий фрилансом там и сям в надежде найти работу в не-независимой индустрии. Не то чтобы мне не нравилось делать игры самому, но лучше этим заниматься, когда кто-то тебе подбрасывает деньжат.

?А как ваша команда собралась вместе?

Оригинальную Merry Gear Solid, как и все остальные свои игры, я делал в одиночку. После того как я показал ее на форумах, мне пришло письмо от парня по имени Дункан Робертс, предлагавшего записать озвучку к игре. С этого письма у нас и завязалась дружба почти как у Снейка и Отакона – я делал всю тяжелую работу, а Дункан Робертс давал мне плохие советы и иногда записывал диалоги.

Merry Gear Solid 2 началась так же – Дункан говорил, а я занимался всем остальным. Но по ходу дела я понял, что мне понадобится еще помощь, чтобы завершить задуманное.



Merry Gear Solid 2: The Ghosts of Christmas Past

Например, было довольно-таки легко понять, что все персонажи озвучены одним человеком. Да и жуткая музыка, которую я пытался написать для игры, мне не нравилась.

Так что пришлось поискать в Сети единомышленников, людей, которые, как и я, уделяли много времени своему хобби. Впрочем, гораздо важнее таланта было то, что они согласились работать бесплатно. В результате подобралась могучая кучка любителей, однако недостаток опыта у них восполнялся энтузиазмом – большинство были готовы записывать и перезаписывать реплики в самые неурочные часы. Одна из наших актрис даже как-то ухитрилась сломать микрофон, готовясь наговорить свои фразы.

?Когда создавалась первая Merry Gear Solid, у вас уже был готов сюжет всего сериала?

Конечно же, нет. Первую MGS я сделал быстро, и весь сценарий написал за один-два вечера – та игра была гораздо короче, и сюжет у нее был попроще: чтобы понять его, достаточно послушать вступление и концовку. Тогда я не планировал делать продолжение.

Однако в последующие годы я часто думал: «Наверняка многие будут рады сиквелу», и сно-



Главный, но, к сожалению, пока не завершенный проект Артура Ли – платформер с исследовательским уклоном The Underside, механикой и графикой напоминающий Cave Story, а сюжетом и эксцентричным юмором – Earthbound. На диске к этому номеру вы можете найти текущую превью-версию с прилагающимся редактором и несколькими модами.



ва и снова брался писать сценарий. Но каждый раз сталкивался с проблемой: продолжение Merry Gear Solid было практически невозможно сделать рождественской игрой, потому что какое же Рождество без Санты? Я придумал и отбросил множество вариантов: например, посвятить игру The Beatles (намек на битлов есть в концовке первой MGS) или создать приквел, или предложить игроку управлять эльфом, похожим на Райдена. Все эти идеи были плохими, так что я выбрал самый простой путь: сделать прямой сиквел с сюжетом, вращающимся вокруг Рождества без Санта-Клауса.

История Merry Gear Solid пока не завершена, однако, думаю, мы с Дунканом надолго, если не навсегда, отстранимся от работы над сериалом – Merry Gear Solid 2 съела все наши праздники. Если мы когда-то сделаем новую MGS, она будет гораздо короче, проще, и, скорее всего, без таких объемов текста и озвучки.

? В Merry Gear Solid 2 полно классных шуток и каламбуров. Как вам удалось их столько напридумывать, да еще и выдерживая праздничную тематику?

В этот раз было сложнее, ведь первая игра уже задала весьма высокую планку качества. Смешно вспомнить: я даже пытался перебирать списки слов, связанных с Рождеством, но это не помогло. Многие названия предметов в Merry Gear Solid 2 появились из плохих каламбуров, которыми перебрасывались мы с Дунканом. Другие родились из необходимости – например, когда мне понадобился предмет, позволяющий видеть в инфракрасном спектре, или приспособление для неслышного хождения по металлическому полу. Остальные идеи пришли неведомо откуда после нескольких стаканчиков водки.

? Шаги Колд Снейка специально звучат в такт музыке?

Да, а если запустить саундтрек игры задом наперед, можно услышать секретные послания от Санта-Клауса. А в предыдущем предложении нет ни слова правды.

? В первой Merry Gear Solid есть папка с диалогами, которые не использовались в игре. О чем там шла речь?

Если я правильно помню (а такое бывает редко), этот диалог относился к концепции Believability Index, «индекса правдоподобности», который должен был работать как индекс камуфляжа в Metal Gear Solid 3, только наоборот. Идея выросла из фразы «seeing is believing»*. В игре вам говорят, что верно и обратное, «believing is seeing». Держа в уме эту закономерность, вы можете сделать своего персонажа менее правдоподобным – и, соответственно, невидимым для врагов – заставляя его надевать невообразимые костюмы или творить несуразные вещи. К сожалению, я не успел нарисовать эти самые костюмы, а без них в такой системе не было смысла.

? Интересно. Но вроде бы в том диалоге говорилось что-то о взрослых...

А, верно. Но концепция believing is seeing использовалась и там. Взрослые должны были стать противниками, которые замечают героя, только когда он столкнется с ними, потому что они не верят в Санта-Клауса и, следовательно, не могут его увидеть. Как и индекс правдоподобности, взрослых пришлось вырезать из игры просто потому, что я не успевал их нарисовать.

? А были ли какие-то задумки, которые не попали в Merry Gear Solid 2?

Да, большей частью разные дурацкие каламбурные предметы вроде Ga-Coal (аналог камуфляжа Ga-Ko), Box G (коробка с подарком), Decoy Rations (глупая игра слов – созвучно с decorations). Есть одна нереализованная идея, о которой я жалею – пистолет SOCOM, из него можно было бы стрелять в стены, но не в детей – при попытке спустить курок Снейк говорил бы «это нехорошо» или «я не могу сделать это», как в битве с Metal Gear Rex в оригинальной Metal Gear Solid.

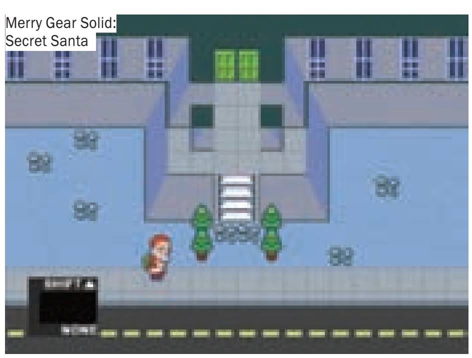
Планировалось и дополнительное сражение с боссом. Если вы играли в MGS 2: The Ghosts of Christmas Past, легко понять, кто это должен был быть. На него у меня не хватило времени, да и хороших идей, как должен проходить этот поединок, в голову не приходило.

Еще один диалог, записанный, но потом вырезанный, касался провалившегося проекта The Zybourne Clock. Персонажи этой несостоявшейся игры, доктор Зайборн и Джонни Пять Тузов, обсуждали путешествия во времени. Я побоялся, что никто не поймет намеки на этот малоизвестный артефакт, и переписал текст. В нем по-прежнему остались отсылки к The Zybourne Clock, однако не требующие глубокого знакомства с темой – так диалог стал гораздо понятнее широкой аудитории. Его можно услышать, если десять раз связаться с Отаконом во время сражения с первым боссом.

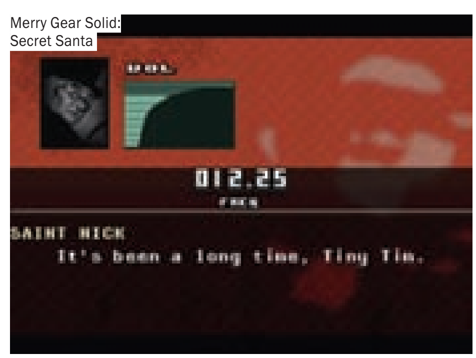
? Отзывов от разработчиков Metal Gear Solid не было?

Не-а.

Merry Gear Solid: Secret Santa

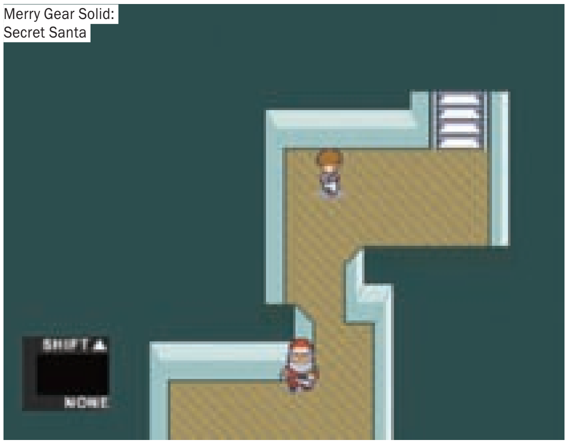


Merry Gear Solid: Secret Santa



* Буквально «увидеть – значит поверить». Пословица близка по смыслу к русской «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».

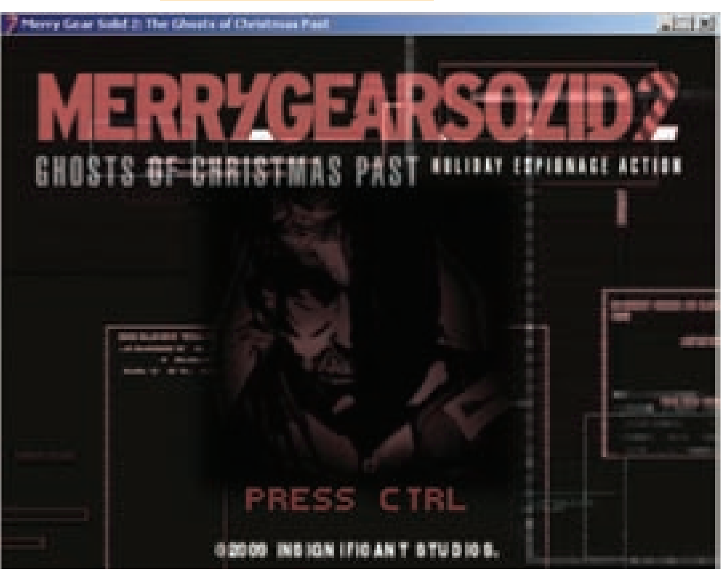
Merry Gear Solid: Secret Santa



Скрестить шпионский жанр с рождественской темой попытался и Дастин Ганн, создавший в 2006 году игру под названием Silent Night: Festive Espionage Action. В ней эльф по имени Stelf (немножечко похожий на Райдена) должен был найти похитителей Санта-Клауса. Качеством Silent Night похуже Merry Gear Solid, а пародийные элементы не настолько очевидны, но она все же небезынтересна. Да, ее мы тоже выложили на диск.



«ЭЙ, КОМПЬЮТЕР, КОГДА ТА ШТУКА СТОЛКНЕТСЯ С ЭТОЙ ШТУКОЙ, ВЫДАЙ МНЕ КООРДИНАТЫ ТОЧКИ СТОЛКНОВЕНИЯ».



Не хотите еще какую-то игру спародировать?

Думаю, что пора продолжить работу над The Underside, а то этот проект что-то превратился в пародию на Duke Nukem Forever.

Кстати, а в каком состоянии сейчас The Underside?

Перед тем, как взяться за Merry Gear Solid 2, я переделал многие элементы игры – поменял старое окно снаряжения в стиле Cave Story на новое в духе Earthbound. Я также добавил поддержку достижений (achievements), дающих игроку небольшие бонусы, когда он выполняет те или иные условия. В основном работа велась над движком, но, надеюсь, вскоре смогу снова заняться развитием сюжета.

Какой инструментарий вы используете?

Multimedia Fusion 2, программу, с «прапрадедушкой» которой я познакомился, когда мне было лет пять. Ее создатели обещают, что вы сможете «делать игры в считанные минуты», и они не врут, если под «считанными минутами» понимать «очень много минут», такое количество минут, которое складывается в часы, дни, месяцы или, в случае The Underside, годы. Считается, что после подобных приложений вы постепенно перейдете на, скажем, XNA или C++, но у меня не было повода для такого «апгрейда». Я знаком с разными алгоритмическими языками, но мне удобнее и быстрее работать в программах вроде Multimedia Fusion 2 или Game Maker, где можно просто сказать «эй, компьютер, когда та штука столкнется с этой штукой, выдай мне координаты точки столкновения», а не настраивать библиотеки и писать десятки строк кода только для того, чтобы вывести на экран слова «HELLO WORLD».

У вас есть опыт разработки игр и в 3D, и с двухмерной графикой. А какие вам нравится делать больше и почему?

Мне больше по вкусу иметь дело с 2D. Я вырос на NES и Super Nintendo, с ранних лет работал с плоской графикой и до сих пор люблю эстетику пиксель-арта, к тому же его проще рисовать, чем заниматься моделированием, текстурированием и скелетной анимацией в 3D.

Расскажите о своей работе над сайтом PIGScene (Pretentious Indie Gamer Scene, http://www.pigscene.com).

Я придумал PIGScene, устав от прессы, освещающей независимые игры. Он появился, когда TIGSource (возможно, самый популярный сайт, посвященный инди-играм) стал писать о независимых разработчиках и их творениях более выборочно, а крупные профильные издания начали замечать «арт-игры» вроде Passage и You Have to Burn the Rope. Я хотел создать сайт, который бы одновременно пародировал игровую прессу, но также и обращал внимание на произведения и авторов калибром поменьше, о которых никогда бы не написали «большие» сайты.

Над PIGScene мы тоже трудимся вместе с Дунканом Робертсом (он пишет под псевдонимом Super Joe) – находим интересные игры от независимых разработчиков, о которых больше никто не писал, и сочиняем на них иронические псевдоинтеллектуальные рецензии.

«This, darling, is The Zybourne Clock»

The Zybourne Clock, стимпанковская RPG, посвященная таинственному устройству, позволяющему манипулировать временем, разрабатывалась завсегдатаями форума Something Awful в 2007 году. Несмотря на то что попытки возродить ее предпринимались неоднократно, The Zybourne Clock, как и многие любительские проекты, не дожила до релиза. Однако, подобно Гному российского геймдева и «корованам», игра стала культовой в узких кругах именно благодаря своей вопиющей корявости и недоделанности. В Интернете легко можно найти документацию, а также трейлер, интервью с «продюсером» и фанатское творчество по мотивам. (На иллюстрации – оригинальный концепт-арт к игре, изображающий Джонни Пять Тузов).



Ваш совет начинающим разработчикам?

Не бойтесь инди-монстров с многомиллионными бюджетами, заполонивших главные страницы сайтов, пишущих о независимых играх. Пройдитесь по форумам, узнайте, что делают другие люди, посмотрите на их творения, что в них работает, а что нет. Если увидите что-то интересное, попытайтесь сообразить, как это сделано, а то и попробуйте сами повторить такую фишку. Ищите отклика аудитории и пишите отзывы сами – это поможет вам научиться анализировать собственную работу. Но помните, что 99% процентов обитателей Интернета – дети, и не бойтесь пренебрегать чужим мнением, так как в 99% случаев оно ошибочно. Самое важное – научитесь получать удовольствие от собственных игр на всех стадиях их создания. Вы не представляете, сколько мне пришлось гонять Колд Снейка по пустому белому уровню в начале работы над Merry Gear Solid 2. СИ





ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИСТОРИЯ TALES OF

Отношение к сериалу Tales of менялось на протяжении последних пятнадцати лет с незавидным постоянством: то, что прежде превозносили и считали лучшим образчиком жанра, сегодня слывет однообразной и донельзя анимешной JRPG. Своего рода «хардкором» для самых усидчивых. Разумеется, стоит уточнить, о чьем мнении идет речь – японцы-то и по сей день души в сказочных историях не чают, тогда как американцы относятся к выпускам неувядающего сериала более критически. О Европе, к сожалению, говорить в данном случае не приходится: если что и достается геймерам Старого Света, то с большим опозданием, а иногда еще и не в самом лучшем виде.

Но все-таки достается – как прошлогодняя Tales of Vesperia, наделавшая много шуму в Японии, сдержанно принятая в США и уж совсем нежданно-негаданно изданная в Европе год спустя. Награды она получила самые разные, кто-то даже назвал ее лучшим выпуском в истории сериала. Подхлестнуло ли это новую волну интереса к сказочным приключениям? В том-то и беда, что нет. За годы существования Tales of превратилась в последний оплот классических JRPG за счет двух немаловажных факторов – раньше она преподносилась как инновационная, да и армия ее поклонников все-таки достаточно велика, чтобы пресекать любые попытки внести изменения.

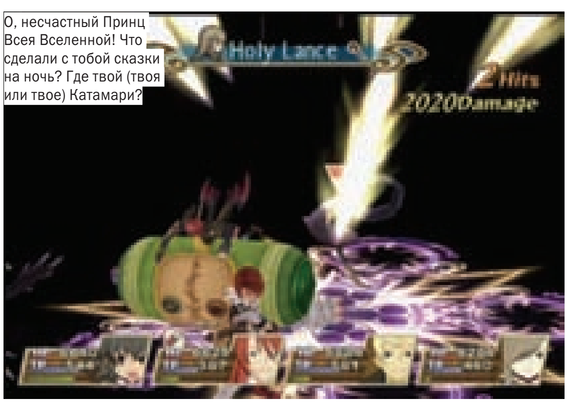
Хорошо забытое старое

Невозможно представить поклонника Tales of в Японии, который не знал бы, чем закончились похождения главных героев Tales of Phantasia и какой меч получает протагонист, если после нападения на деревню вернуться в его дом и хорошенько пошарить среди пожитков. Почему? Потому что Namco Bandai очень любит римейки. Выход каждой новой консоли сопровождался переизданием часто действительно исправленных, дополненных и переозвученных хитов давно минувших дней. Так, Tales of Destiny мало того, что удостоилась римейка на PS2, так еще и была одарена дополнительными сценариями за разных персонажей. Примечательно, что Namco Bandai стремится осовременить эти переложения, сохраняя общую стилистику.





Tales of Graces предлагает богатую подборку дополнительных костюмов, в том числе и тех, которые надо покупать за отдельную плату. Хацунэ Мику? Девочки из The Idolmaster? Все это есть.



О, несчастный Принц Всея Вселенной! Что сделали с тобой сказки на ночь? Где твой (твоя или твое) Катамари?

СИЛЬНЕЕ ВСЕГО ГОТАНДУ ОБИДЕЛО РЕШЕНИЕ ИЗДАТЕЛЯ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ ЗА АВТОРСТВОМ ЁСИАКИ ИНАГАКИ В ПОЛЬЗУ ЭСКИЗОВ КОСКЕ ФУДЗИСИМЫ.

Начало большого пути

Рассказывая об истории сериала Star Ocean, мы отмечали, что первый выпуск космической эпопеи как две капли воды похож на Tales of Phantasia, и что лучше было бы искать какие-то отличия, чем подсчитывать черты сходства. Напомним лишь, что все совпадения обусловлены тем, что разработчик-то у игр один и тот же. Занимавшаяся созданием Tales of Phantasia Wolf Team сразу после выхода игры в свет рассталась с ключевыми сотрудниками – Ёсихарой Готандой, Масаки Норимото и Джо Асанумой, которые, не долго думая, основали собственную компанию – tri-Ace. Причины такого решения не известны до сих пор. Слухи, будто бы Namco ставила слишком тяжелые условия для разработчиков и постоянно вмешивалась в процесс создания шедевра, находят подтверждение в старых интервью Готанды. Например, известно, что Tales of Phantasia была создана на основе неопубликованной новеллы мастера, получившей название Tale Phantasia. Фактически, рукопись представляла собой готовый план игры. Сценарий, персонажи, монстры, локации – в ней было собрано все необходимое для воплощения идеи в жизнь. Любопытно, что сильнее всего Готанду обидело решение издателя отказаться от дизайна персонажей за авторством Ёсиаки Инагаки (автор спрайтов) в пользу эскизов Коске Фудзисимы (знатоки несомненно вспомнят Oh My Goddess!) – человека, сделавшего дизайн Tales of узнаваемым во всех уголках мира. И, конечно, «донельзя традиционным».

В числе других корректив, на которых настаивала Namco, были: замена названия игры на более благозвучное Tales of Phantasia (Готанда настаивал на Tale Phantasia), переименование всех действующих лиц, отказ от предыстории Даоса (злодея, заключенного четырьмя войнами в два магических медальона), наконец, смещение Джо Асанумы с поста руководителя проекта в пользу Эидзи Кикути (сегодня считается человеком, чуть ли не придумавшим сериал). Надо заметить, что назначение Кикути сразу вызвало протест, в результате чего выход игры задержался почти на год.

Впрочем, задержка могла быть обусловлена еще и тем, что разработчики хотели выжать максимум из устаревающей консоли SNES, для чего, например, использовали специальный картридж и звуковой драйвер соб-

ственного производства. Что это дало? Это подарило голоса персонажам! И не просто восклицания «Кия!» или «Нигеро!», а настоящую озвучку, местами скрипучую, местами сбивчивую и непонятную, но – озвучку, то, что раньше казалось просто невозможным. Справедливости ради заметим, что позднее Готанда снова вернется к этой технологии, благодаря чему первые кадры Star Ocean встретят игроков заставкой с закадровым голосом (!), по-английски (!) рассказывающим немного об истории мира.

Из других технических достижений тогда еще Wolf Team нельзя не отметить и просто выдающуюся работу со звуком (здешними мелодиями можно заслушаться), и непревзойденную графику. Тут, правда, требуется сделать небольшое отступление. Под железным кулаком Namco авторы буквально выжимали все соки из технической начинки консоли, старательно дорабатывая идею «линейных сражений». Получилось превосходно, если не сказать идеально, и, как всем известно, такая боевая система, усовершенствованная при переходе на 3D-графику, используется и по сей день. Известно также, что Star Ocean вышла гораздо позже Tales of Phantasia и, теоретически, коль скоро издатель в лице Namco во все вмешивался и затруднял работу, должна была оказаться во много раз лучше. Но это не так! Красота фонов, анимация нарисованных человечков, немногочисленные спецэффекты, наконец, просто боевые локации – все это выглядит в десятки раз лучше именно в Tales of Phantasia. В такое трудно поверить, но когда видишь главного героя с мечом в руках на фоне бескрайнего поля, где трава колышется «в несколько потоков» (то есть, анимирован каждый ряд отдельно, а не все вместе), кажется, что перед тобой, как минимум, версия для PS one.

Кстати, в отличие от Star Ocean, получившей всего один римейк, Tales of Phantasia переиздавали для PS one, затем для GBA (эту версию позднее издали в Европе) и для PSP. Разумеется, каждый из вариантов существенно отличался от предыдущих, начиная с графики и заканчивая обязательной перезаписью всех диалогов, которые озвучили другие актеры. Изменения затронули и боевую систему, но оказались не настолько значительны, чтобы что-то действительно испортить.

RPG of Destiny!

Дальнейшую историю сериала Tales of можно условно разделить на два этапа – до и после полного перехода на трехмерный движок. В отличие от других вселенных с богатым прошлым, в данном случае «приобщение» к 3D прошло гладко и без каких бы то ни было враждебных выпадов со стороны преданных фанатов. И в то же время именно «объемностью» выпусков начали объяснять количество штампов, которыми сериал оброс за последние годы. Дескать, отсюда и тошнотная анимешность, и детсадовская сложность, и

Tales of Magazine

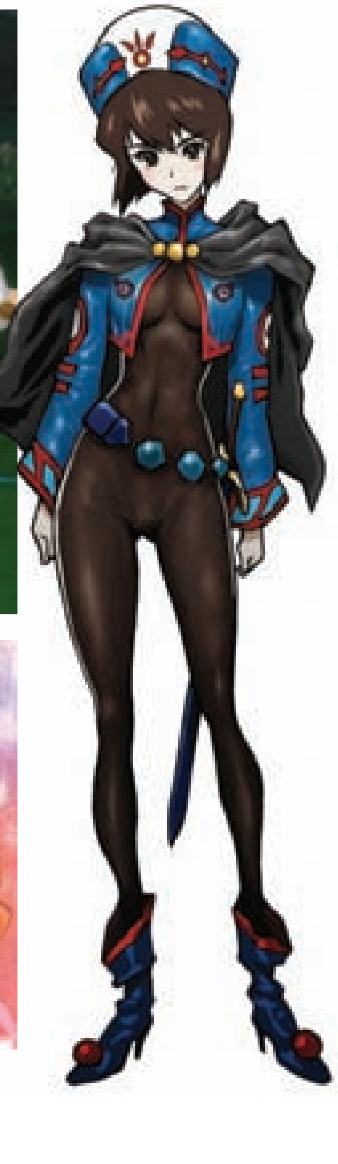
В Японии выпускается ежемесячный журнал Tales of Magazine – толстый, большой, красивый. Там, помимо новостей касательно видеоигр, аниме-адаптаций и т.п., можно найти комиксы, в которых излагаются события Tales of Phantasia, Tales of the Abyss и Tales of Vesperia. Нашлось место и разделу с фанартом, и колонкам разработчиков, и «инсайдерской» информации. Вдобавок публикуются повести по мотивам названных игр, а также выдержки из сценария. Выпускали бы такой журнал в США и Европе – Tales of стал бы самым популярным сериалом.



Нет, это не созданная любителями визуальная новелла по мотивам Tales of. Это даже лучше: в Tales of Fandom есть не только элементы «гальки» (от galge, gal game), но и мини-игры. Некоторые даже интересны.

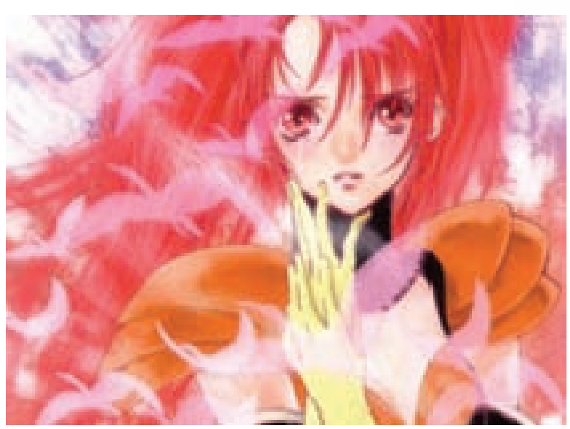


Патти стала самой настоящей головной болью для Namco Bandai в ушедшем году: владельцы Xbox 360 были недовольны тем, что пиратка могла быть в оригинальной версии Tales of Vesperia, но вместо этого стала уникальным персонажем PS3-издания. Сообщество негодовало!



Tales of Deadly Reboot

Последний выпуск сериала – Tales of Graces – добрался до владельцев Nintendo Wii за неделю до релиза Final Fantasy XIII, что, конечно, отразилось на продажах «анимешной сказочки». Хотя новинка оказалась достойной, и ни один фанат не остался в обиде (на то они и фанаты), некоторые особенности Tales of Graces заставляют хорошенько подумать перед тем, как покупать ее. Беда в забагованности: недоработок очень уж много, а некоторые из них отправляют консоль в перезагрузку без возможности восстановления. Геймеры, лишившиеся Nintendo Wii из-за сеанса в Tales of Graces, негодуют. Люди, импортировавшие и консоль, и игру из Японии, вполне вероятно, сейчас отложили пульт и нунчак в сторону и потянулись за Final Fantasy XIII.





Tales of Mobile

Проклинать японских операторов сотовой связи, японских же разработчиков и российских продавцов мобильных телефонов – участь малоприятная, но неизбежная для поклонников игр. Фанаты Tales of в этом отношении находятся в самом незавидном положении. Tales of Tactics, Tales of Breaker, Tales of Commons, Tales of Wahrheit и десять мини-забав из старших версий – вот он, счастливый багаж японца с новомодной раскладушкой. Для пущего трагизма заметим, что зачастую персонажами игр для мобильных телефонов становятся герои известных выпусков Tales of.







диалоги в стиле «поговорим ни о чем, используя ни к чему не обязывающие восклицания и самые общие выражения», и прочая, и прочая. В какой-то мере такое мнение оправдано. Однако, как показала Tales of Vesperia, можно быть до тошноты и дрожи в коленях анимешной, кавайной, милой и доброй, и оставаться верной традициям, заложенным много лет назад. Не случайно «Весперию» прежде всего сравнивали с Tales of Destiny – в надежде, что игра окажется, как минимум, не хуже.

Известно, что для славной эпохи PS one характерно несколько странное отношение издателей к выпускаемым на Западе JRPG. Да и пропускной пункт Восток-Запад в лице Sony старательно отсеивал то, что, по мнению ее руководства, не проявит себя на зарубежном рынке. Компании пускались на всевозможные ухищрения: то, что сиквелом никогда не было и быть не могло, объединялось в сериал, имена беспощадно заменялись на более привычные для американских геймеров, перерисовывались портреты персонажей, вымарывались целые квесты и сюжетные линии, перевод сценария делался на скорую руку и не блистал ни точностью, ни литературными достоинствами, ни хотя бы соблюдением правил грамматики. И в этом нескончаемом потоке одинаковых с лица проектов есть и выпуски сериала Tales of.

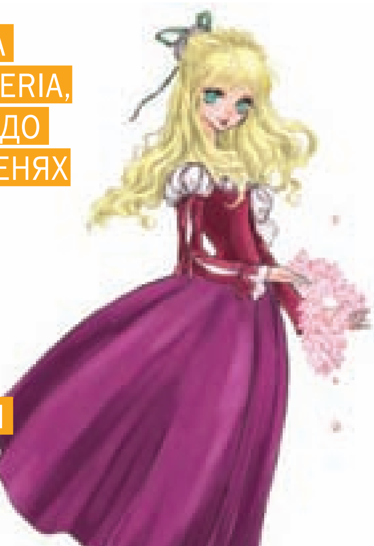
В 1997 году в Японии вышла Tales of Destiny – с иным дизайном персонажей (им занималась Муцуми Иномата), куда как более взрослой и масштабной историей, повествующей о войнах и прочих невзгодах. Боевая система подверглась самым незначительным доработкам, визуальную часть привели в соответствие с требованиями того времени. Разумеется, от новинки ждали смелых экспериментов с трехмерной графикой, но руководство Namco выбрало альтернативный путь, рассудив: чем толкаться в давке за звание лучшей 3D-игры, лучше придерживаться прежнего курса и предлагать то, к чему можно будет не раз вернуться.

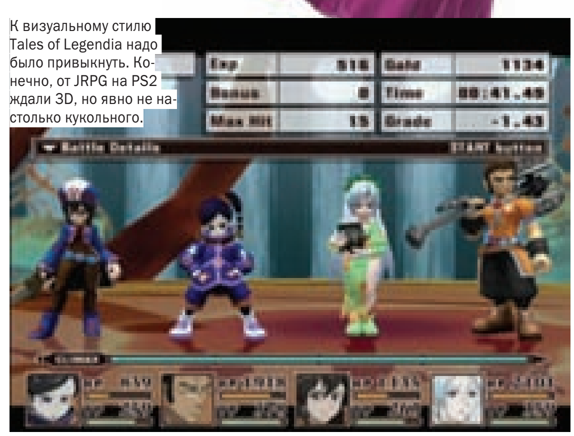
Год спустя игру выпустили в Штатах, где о ней вскоре забыли. Назвать дебют Tales of Destiny в США успешным (сравнивая с японским релизом) крайне сложно, но издатель и не рассчитывал на мгновенную популярность среди американских геймеров. В Namco понимали, что аудитории надо дать время, а еще лучше – заставить ждать очередную часть любимого сериала.

Следующий выпуск получил название Tales of Eternia и появился на прилавках спустя три года после Tales of Destiny. Пожалуй, именно благодаря ему цикл и завоевал сердца западных геймеров, а заодно вызвал волну интереса в странах Европы, в частности, в России. Правда, в Старом Свете официальная премьера состоялась только спустя много лет и на PSP, а в США ее сразу же переименовали в Tales of Destiny II, как сообщается, чтобы избежать судебных разбирательств с обладателем торговой марки Eternia. Это сыграло Namco на руку: геймерам было абсолютно наплевать, что сиквел, считай, никак не связан с первой частью, но цифра в названии создавала столь любимую американцами «многосерийность», и каждый уважающий себя знаток JRPG считал необходимым ознакомиться с этой вселенной.

Примечательно еще и то, что настоящая Tales of Destiny II, в которой предлагается взглянуть на мир, описанный в оригинале, глазами новых героев, да еще спустя восемнадцать лет, в США так и не вышла. Как и «лжесиквел», через несколько лет Tales of Destiny II была портирована на PSP, однако в

КАК ПОКАЗАЛА TALES OF VESPERIA, МОЖНО БЫТЬ ДО ДРОЖИ В КОЛЕНЯХ АНИМЕШНОЙ, И ВСЕ РАВНО ОСТАВАТЬСЯ ВЕРНОЙ ТРАДИЦИЯМ, ЗАЛОЖЕННЫМ МНОГО ЛЕТ НАЗАД.





К визуальному стилю Tales of Legendia надо было привыкнуть. Конечно, от JRPG на PS2 ждали 3D, но явно не настолько кукольного.



Та-дам! Tales of Graces показала фокус, и теперь ваша Wii мертва! Навыки воскрешения с помощью полотенца, грелки и молочного пюре в этом случае вряд ли помогут.



Почему-то хронологию Tales of принято начинать с 1995 года, хотя это не совсем верно. На коробке авторской копии Tales of Phantasia указан 94-й, на титульном экране – тоже.

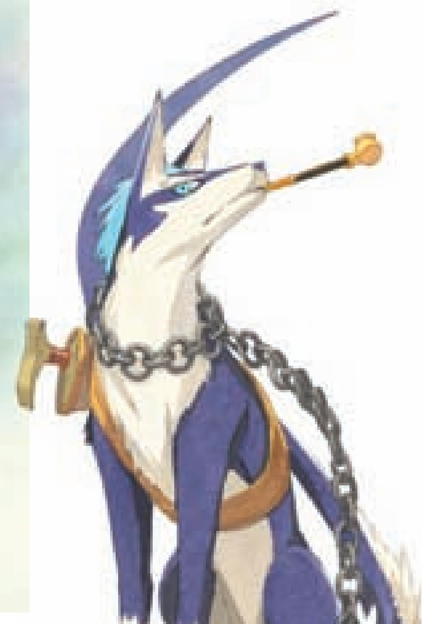
силу различных обстоятельств так и перебралась через океан.

Все три названных игры похожи друг на друга как две капли воды. И речь идет не столько о дизайне персонажей, сколько о модели геймплея, которую дорабатывали весьма неохотно, понимая, что незачем портить и без того исправно работающий механизм. Новинки полностью отвечали требованиям геймеров по обе стороны океана: красивые анимационные ролики – в наличии, трехмерные карты мира с двухмерными локациями – тоже, диалоги-сценки (в Tales of их именуют skits) – конечно, присутствовали. Возможность плавать на корабле? Есть и такая! Летать на воздушном корабле? Как же без этого!

Боевая система еще больше отдалялась от размеренности, традиционной для жанра, и все чаще ассоциировалась с файтингами. Динамичность достигалась за счет того, что вверенные заботам игрока герои бегали по двухмерной локации и в реальном времени колошматили противников, подчиняясь нажатиям разных кнопок. И если в Tales of Phantasia приходилось отбегать, выжидать, наносить упреждающие удары, то здесь во главу угла ставилось, во-первых, наличие саммонов, во-вторых, умение распределить суперудары по кнопкам так, чтобы боец сумел нанести их один за другим и по всем монстрам сразу.

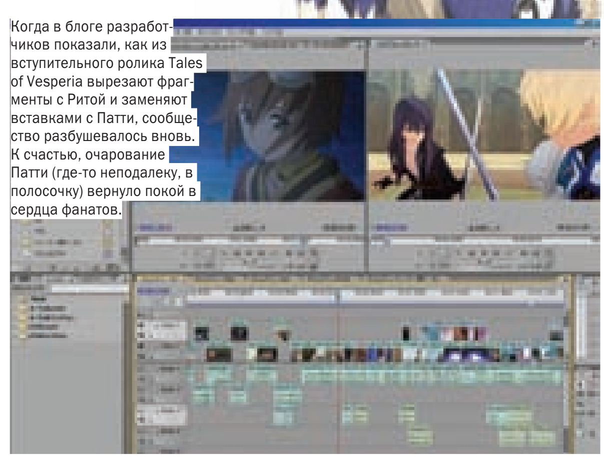
Прощальная песня GameCube и торжество PlayStation 2

В кругах увлеченных геймеров бытует мнение, что на Nintendo GameCube игр было, конечно, мало, но какую ни назови – все отличные. Вопрос, насколько это утверждение справедливо, можно обсуждать долго и безрезультатно, но стоит привести пример, как все станет на свои места. На GC была выпущена только одна часть сериала – Tales of Symphonia – да и ее в итоге пришлось переиздать в Японии на PS2. Неудачный старт? Ставка на Nintendo была ошибкой?



Tales of P. (P for Portable)

Не оставляя надежд покорить портативные платформы, разработчики выпускали на PSP либо римейки, либо игры с участием всех-всех-всех героев популярных частей. DS же доставались проекты поинтереснее. И пускай первый опыт, Tales of Tempest, не заслужил ни признания прессы (оценки оказались средними), ни всепрощающей любви фанатов, останавливаться на достигнутом никто не посчитал нужным. Год спустя вышла Tales of Innocence, а уж ее оценили по достоинству. По всем параметрам (кроме, быть может, некоторых деталей боевой системы) она подходила под определение классической Tales, а вдобавок была выдержана в традиционной стилистике, которая ничуть не пострадала от технических ограничений двухэкранника. Последовавшая за ней Tales of Hearts могла бы удачно развить идеи ToI, но не срослось: оценки прессы вновь вернулись к «умеренным», фанаты недоумевали, зачем потребовалось выпускать две версии игры, если существенной разницы между ними нет. И хотя принято причислять оба выпуска к «основным», в действительности больше прав на это звание имеет ответвление Tales of the World – кроссовер в душе и просто отличная игра. В США, к сожалению, вышла только одна часть на PSP, зато на подходе другой кроссовер – Tales of VS – о котором мы писали еще осенью.



Когда в блоге разработчиков показали, как из вступительного ролика Tales of Vesperia вырезают фрагменты с Ритой и заменяют вставками с Патти, сообщество разбушевалось вновь. К счастью, очарование Патти (где-то неподалеку, в полосочку) вернуло покой в сердца фанатов.

Tales of Fandom

Несомненно, сама структура названия, придуманная еще в 1994 году, подталкивает издателя, а следом и разработчиков, к созданию всевозможных сопутствующих игр или просто забав, как то: Tales of Magazine, Tales of Mobile, Tales of Fandom. Последнее, как можно догадаться по названию, представляет интерес исключительно для людей, причисляющих себя к «фандому». Прошли все «основные» выпуски сериала? Хотите встретиться с любимыми героями вновь, посмотреть смешные сценки или опробовать тридцать три (их существенно меньше в действительности) преимущественно неинтересные мини-игры? Тогда Tales of Fandom – это именно то, что вам нужно! Пока вышло два тома, по паре вариантов каждого (отличаются только обложками).

И да, и нет: Tales of Symphonia считается превосходной игрой, одной из лучших в жанре, однако никакие дифирамбы в ее адрес не могли заставить геймера, пусть даже и считающего себя преданным поклонником, пойти в магазин и купить новую консоль. Судьба, постигшая многие проекты для этого, откровенно говоря, не самого успешного устройства от Nintendo, больно ударила и по Tales. Впрочем, как бы то ни было, продажи игры оказались вполне пристойными, да и пресса не стеснялась выставлять максимальные баллы, нахваливая ее за каждую неброскую мелочь.

В чем причина такой реакции на Tales of Symphonia? Во-первых, JRPG для GC выходили редко, а те из них, которые действительно стоили внимания, и вовсе были наперечет. Разумеется, появление новинки, ставшей воплощением лучших традиций жанра, не могло не сыграть свою роль, и каждый владелец консоли, неважно, увлекался ли он ролевыми играми или нет, не устоял перед желанием купить что-то свежее. Во-вторых, все характерные черты сериала соединились в Tales of Symphonia наилучшим образом. Боевая система, эффектная и динамичная, оказалась достаточно простой, чтобы в ней удалось разобраться игрокам любых возрастов, но и не настолько примитивной, чтобы боссов удалось победить, бездумно нажимая одну и ту же кнопку. Повествование, незамысловатое поначалу, постепенно развивалось, усложнялось благодаря новым подробностям, уже знакомые события представали в ином свете. Да и персонажи подобрались сплошь запоминающиеся, способные влюбить в себя.

И, наконец, в-третьих: игра была полностью трехмерной. В Японии ToS вышла в 2003 году, однако шумиха вокруг нее не утихала вплоть до европейского релиза – осени 2004 года. В декабре 2004 на PS2 издали Tales of Rebirth, последний двухмерный выпуск, и после этой не самой удачной премьеры стало очевидно: публике приелась традиционная стилистика сериала. Пора что-то менять.

И изменения не заставили себя ждать. Две следующие игры – Tales of Legendia и Tales of the Abyss – убедили издателя, что на PS2 окупится любая красивая RPG. Правда, уже тогда существовало предубеждение касательно европейского рынка: дескать, то, что на ура идет в США и Японии, геймеры Старого Света просто не воспримут должным образом. Отчасти такую предвзятость можно объяснить и отсутствием прочных партнерских связей между Namco и крупными европейскими дистрибьюторами. Но интересно другое: в Стране восходящего солнца игры дебютировали практически одновременно – в 2005 году, и Tales of the Abyss нашла отклик у публики, тогда как история Tales of Legendia не вызвала никакого интереса.

Конечно, американские геймеры не сразу заметили подвох. Tales of the Abyss была выпущена в США спустя почти год после релиза японской версии, да к тому же содержала ряд существенных доработок и дополнений. Вкупе с превосходным переводом и действительно увлекательным, пускай и местами шаблонным, «приключенческим и недостаточно взрослым» сюжетом, игра смогла вызвать новую волну увлечения сериалом, как когда-то удалось Tales of Eternia.

Новое время

С появлением консолей нового поколения компании, специализировавшиеся на JRPG, сделали шаг назад и наотрез отказались экспериментировать с известными и популярными брендами, не желая превращать их в своего рода полигон для опытов. Вот и цикл Tales сделал передышку, уступив место многочисленным спин-оффам, римейкам, переизданиям и т.д. Однако фанаты, несмотря на обилие отвлекающих факторов, не сбрасывали со счетов основной сериал и надеялись на анонс чего-то нового.

Выход Tales of Vesperia породил множество споров и сопровождался несколькими особенно гневными выпадами фанатов. Однако интересно другое. Tales of и так подправляли крайне неохотно, стремясь скорее что-нибудь добавить и дорисовать, нежели заменить одно боевое умение на другое, но с выходом Tales of Vesperia и сегодня уже с появлением в продаже Tales of Graces стало понятно, что избранная когда-то схема «не гонись за новшествами, и тебя будут любить» не подвела и в этот раз. Японские геймеры, всегда славившиеся своей неприязнью к западным игровым платформам, внезапно пошли и купили Xbox 360. Лучшего доказательства победы над tri-Ace и не придумать, а более убедительного свидетельства неизменной популярности просто не найти. **СИ**

Tales of Anime

Аниме-адаптации сериала нельзя назвать многочисленными, зато они красивы и увлекательны. Есть и OVA-циклы, есть и многосерийное аниме, и даже полнометражному мультфильму нашлось место. Самый последний анимационный релиз называется Tales of Vesperia: The First Strike и рассказывает о событиях, предшествующих одноименной игре.

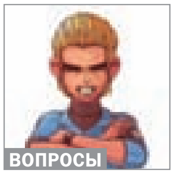




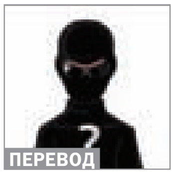
В Tales of Vesperia костюмы героинь из предыдущих выпусков сериала стали, несомненно, откровением.



…очень таким смелым откровением. В полосочку.



Евгений Закиров



Алексей Петровский

ИНТЕРВЬЮ: ЙОСИТО ХИГУТИ

Штаб-квартира Namco Bandai, компании, издающей сериал Tales of, как вы наверняка знаете, находится в Японии, а если точнее – в Токио. Но для «СИ» расстояния не помеха, и вот наш специальный корреспондент уже спешит на встречу с Йосито Хигути, продюсером Tales of Vesperia, который также курировал и другие выпуски «Историй», включая Tales of Symphonia.

? С чего началось ваше знакомство с играми?

Лет в десять-двенадцать я время от времени бегал в аркадные залы ради тогдашних хитов – Out Run, Space Harrier и т.д. Какая игра стала для меня первой, уже и не вспомню. К домашним консолям тогда и не притрагивался почти, автоматы были интереснее.

? А увлечение RPG?

Еще до выхода Dragon Quest и Final Fantasy я увлекался западными ролевыми играми для PC вроде Wizardry. И когда узнал, что японские разработчики тоже трудятся над RPG (это как раз оказался Dragon Quest), с нетерпением начал ждать встречи с новинкой.

? Как вы попали в индустрию?

Я с детства мечтал создавать игры, все свободное время тратил на них. Мне всегда хотелось, чтобы мои творения пробуждали в людях тот же восторг, который я сам испытывал, проходя очередную новинку. Но я не знал, как стать геймдизайнером и где учат этой профессии. В студенческие годы подзабыл о детской мечте, хотя по-прежнему довольно часто играл. По окончании университета устроился на работу, никак не связанную с интерактивными развлечениями, и тут снова задумался о создании видеоигр. В конце концов, решил уволиться и попытаться осуществить давний замысел. Меня интересовали аркадные автоматы, а тогда на рынке лидировали две компании – Sega и Namco. В последнюю меня и приняли по результатам собеседования.

? Какая часть Tales of стала для вас как для геймдизайнера первой?

Я подключился к разработке Tales of Destiny 2, когда игра была готова больше чем наполовину. Тогда же в компании искали, кого назначить ответственным за Tales of Symphonia, и мне предложили взяться за этот проект. Я согласился. Однако у команды, параллельно разрабатывавшей ToD 2, возникли трудности, и меня попросили помочь. В результате какое-то время ToS я активно не занимался.

В общем, хотя началось все с ToD 2, «Симфония» для меня – первый по-настоящему значительный проект, на который ушло много времени и сил. Кстати, хотя мы обычно к своим играм после завершения работы уже не возвращаемся, ToS я проходил в течение нескольких недель – как в офисе, так и дома. И PS2-версию тоже опробовал.



Знакомьтесь: Йосито Хигути, ответственный за приключения Юри и всех-всех-всех.

? Каковы, по вашему мнению, главные отличия Tales of от других RPG-сериалов: например, Draqon Quest и Final Fantasy?

На мой взгляд, это сюжет и персонажи, которые полюбились поклонникам цикла, а также боевая система в реальном времени, в противовес пошаговым боям в DQ и FF.

? Есть ли какая-то конкуренция между вашей командой, создавшей Tales of Symphonia, и коллективом, ответственным за Tales of Destiny?

Соперничество есть, в хорошем смысле этого слова. Но какого-то особого умысла в разделении труда нет, просто так сложилось, что групп две. Вообще в Symphonia Team работают люди, которые начинали с ToS – первой трехмерной Tales of (как раз поэтому ее решили выпустить на GameCube). Каждую новую игру мы хотим сделать лучше предыдущей, отсюда и появляется некоторая конкуренция между командами, которая только помогает нам развиваться. Например, при создании Tales of Graces, выпущенной недавно в Японии, Destiny Team вдохновлялась Tales of Vesperia и Tales of the Abyss. Похожая ситуация сложилась с Tekken и Soul Calibur, в разработке которых я в свое время тоже поучаствовал. Эти сериалы не менее благотворно влияют друг на друга.



Tales of Destiny II рассказывает о судьбе героев первой ToD и, в частности, объясняет, что же стало с Леоном. Обратите внимание – и тут к дизайнам приложила руку Муцуми Иномата.

Вопрос немного не по теме: кто из знаменитостей вам нравится?

Я очень уважаю Джорджа Лукаса. Еще хочу отметить Хидео Кодзиму – причем не просто как геймдизайнера, а как продюсера. Рад, что работаю в одной стране и в одной и той же области с таким человеком, как Кодзима-сан.

Вообще, мне очень импонируют люди, которые умеют руководить проектами, собирать из отдельных частей – эскизов, саундтрека и т.д. – полноценную игру.

Ждете ли вы грядущую FF XIII?

Конечно! Помимо самой игры, очень интересно посмотреть на ее продажи – особенно учитывая, что она выходит в период, когда положение PS3 на рынке начинает укрепляться.

В последнее время часто говорят, что японские геймдизайнеры сдают свои позиции в мире. Что вы об этом думаете?

Если посмотреть на содержание игр, то сразу бросаются в глаза различия между нашими и западными работами. В США и Европе выпускают много хитов (тот же Call of Duty, например), ориентированных на самую широкую аудиторию. В Японии же, напротив, существует четкая сегментация рынка: какие-то бренды пользуются стабильным спросом у одной категории геймеров, другие больше по вкусу совсем иной публике.

В то же время, как мне кажется, нельзя забывать, что видеоигры были «выращены» японскими разработчиками, поэтому, если мы продолжим развиваться в правильном направлении, в будущем у нас есть все шансы вернуть утраченные позиции. В этом плане хочется отметить Capcom, которая в последнее время очень старается соответствовать духу эпохи.

Что именно делает Capcom?

Она не боится перемен, отказываясь от неудачных идей и проектов, и пытается больше ориентироваться на западный рынок. Кроме того, в отличие от других японских компаний, в Capcom процесс разработки выглядит так: в центре внимания оказывается собственно игра, а не какие-то сопутствующие факторы. Например, в моей компании есть люди, которые еще с конца 90-х хотят создать FPS, но до сих пор у нас это сделать не получается. Capcom же подобное удается.

Как изменился процесс разработки игр по сравнению с тем, что было в 90-е?

Прежде всего, увеличился масштаб, штат команд расширился. Благодаря техническому прогрессу возросли экспрессивные возможности. Вместе с тем игры четко разделились на две категории: высокобюджетные проекты «голливудского уровня» и маленькие, «казуальные» тайтлы. Последние в Японии лучше всего представлены на мобильных телефонах. К сожалению, Tales of находится где-то посередине. Вообще, мне кажется, что японские геймдизайнеры еще не успели адаптироваться к такой поляризации на рынке.

Трансформировалась ли концепция сериала со времен первых частей?

Нет, несмотря на то, что персонажи и сюжет меняются с каждой серией, концепция остается прежней. Это же касается и недавно выпущенной Tales of Graces.

Что вы думаете о моде на сенсорные контроллеры? О грядущей Natal?

Мое мнение по поводу подобных контроллеров остается неизменным еще со времен, когда Wii только анонсировали. Говоря словами Такахаси-сана (создателя Katamari Damacy), интересность игры не зависит от способа управления. Поэтому заслуга Nintendo заключается не столько в создании Wiimote, сколько в том, что ей удалось вписать это изобретение в свои новинки. С выходом Natal, надеюсь, больше разработчиков начнут экспериментировать с сенсорным управлением.

Планируете ли вы внедрить со временем подобную технологию и в Tales of?

Если сериал сохранит нынешний облик, то вряд ли. Но если мы пойдем по пути радикальных изменений, то, возможно, рассмотрим и такой вариант.

В связи с популярностью портативных версий Monster Hunter и Dragon Quest планируете ли вы увеличить количество полноценных выпусков Tales of для хендхелдов?

Не исключено. Мы, кстати, выпустили в Японии в этом году такую новинку – Tales of Hearts для DS. Но нельзя забывать, что одна из главных причин успеха Monster Hunter – многопользовательский режим. Наши же игры рассчитаны на одиночное прохождение.

А что вы думаете о внедрении мультиплеера в Tales of?

В наше время уже нельзя обойтись без мультиплеера, и, как мне кажется, в ключевых выпусках цикла он тоже необходим. При создании каждой новой Tales of я пытаюсь придумать, как и в какой форме можно внедрить многопользовательский режим, но, к сожалению, так до сих пор и не нашел подходящего способа. Ведь здесь вы играете за уникальных персонажей. Скажем, появись в той же Tales of Vesperia на экране десятки Дюков – и этот мир лишится правдоподобия. Если внедрять мультиплеер, то, наверное, разделять стоит оффлайновые и онлайновые режимы, но такая схема, как мне кажется, тоже не очень подойдет для Tales of...

Решение снять аниме по Tales of Symphonia, Tales of Abyss и Tales of Vesperia было принято до релиза этих игр или уже после?

В случае с Symphonia и Abyss – после релиза. Так как они пользовались популярностью, мы получили предложения от студий об экранизации этих RPG. А вот идея сделать аниме по Vesperia появилась еще до того, как мы завершили писать (дописали) сценарий игры. В общем, каждый раз по-разному получается.

Если вы будете делать продолжение Tales of Vesperia, есть ли шанс, что когда-нибудь Дюк станет играбельным персонажем?

Для ToV, как я считаю, лучше сделать приквел – на манер Tales of Symphonia, в которой действие разворачивалось задолго до событий Tales of Phantasia. В этом случае не исключаю, что Дюк перейдет в основной состав. Мне, кстати, самому этот герой очень нравится.



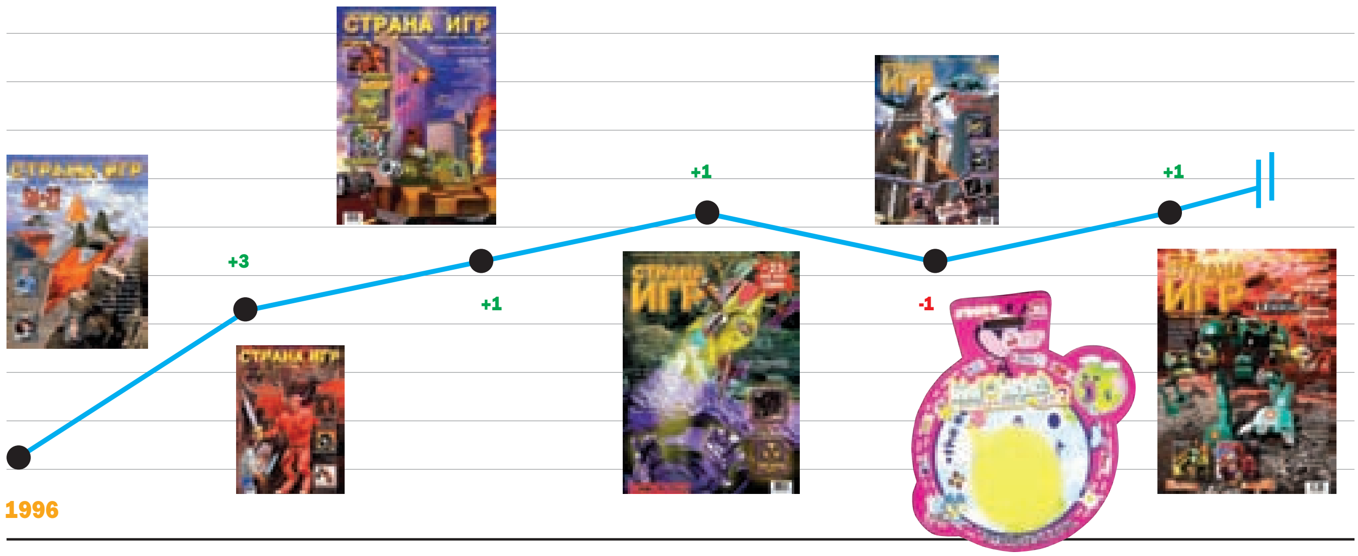
И последний вопрос – об отношениях с прессой. Насколько важно для вас мнение пишущей братии? Как оценки влияют на коммерческий успех игр в Японии?

В Японии, в отличие, скажем, от США, рядовые геймеры при покупке игры обычно не смотрят на баллы, выставленные профильными СМИ, поэтому на продажи рейтинги влияют мало. Куда важнее отзывы в Интернете – на том же форуме 2ch, например. Однако роль прессы нельзя недооценивать – ведь благодаря ей люди узнают о наших проектах. Поэтому, я считаю, разработчикам очень важно поддерживать тесные отношения с журналистами – и не для того, чтобы обедать с ними каждый день, прося по дружбе больше писать про наши новинки, а чтобы донести информацию об играх, находящихся в разработке. Это же помогает избежать ошибок в обзорах. При разработке ToV я еще раз убедился в правильности такого подхода. **СИ**



Сергей Цилюрик

Индустриальная тропинка



1996

4 марта – Capcom выпускает Resident Evil, игру, не только популяризировавшую жанр survival horror, но и давшую ему имя. В абсолютном большинстве последующих игр-ужастиков использовалась формула, принесшая успех «Резиденту».

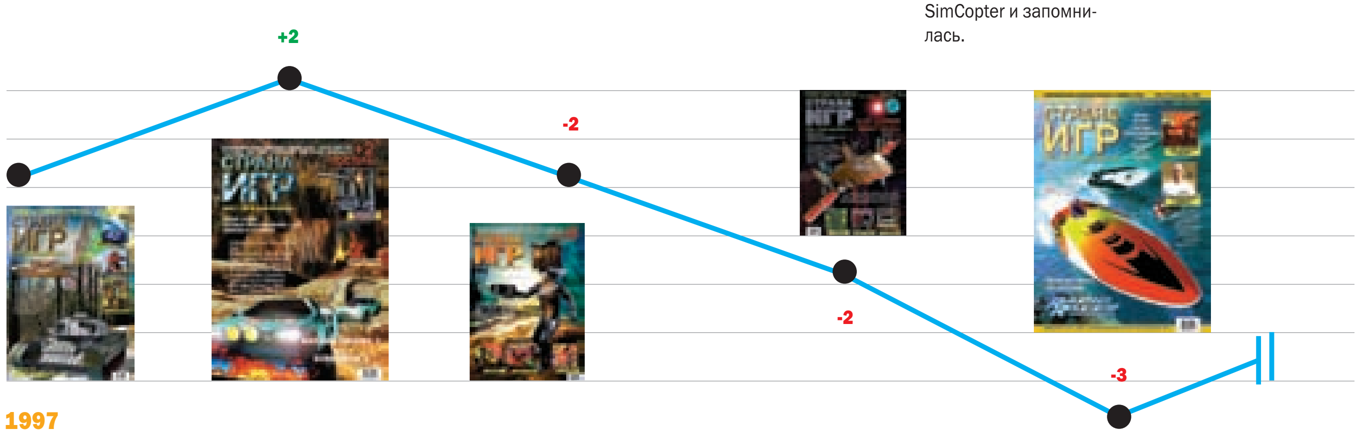
1 мая – начал работать сайт GameFAQs.com, по сей день остающийся самым лучшим ресурсом для всех желающих узнать, как пройти ту или иную игру.

23 июня – в Японии выходит Nintendo 64 – консоль, из-за которой «Большая N» потеряла лидерство на рынке – и Super Mario 64, игра, ставшая эталоном трехмерных платформеров.

27 сентября – 3DO запускает Meridian 59, первую коммерческую трехмерную MMORPG. Чтобы получить доступ, нужно внести абонентскую плату. Термин «MMORPG» обязан своим появлением именно этой игре.

31 октября – состоялась премьера SimCopter, вокруг которой вскоре разгорается скандал. Благодаря программисту-проказнику в игре периодически появляются орды полуголых целующихся мужчин. Собственно, только ими SimCopter и запомнилась.

23 ноября – Bandai предлагает публике первые модели игрушек «Тамагочи». Их ждет безумный успех по всему миру; тысячи детей привязываются к виртуальным питомцам, словно к живым существам.



1997

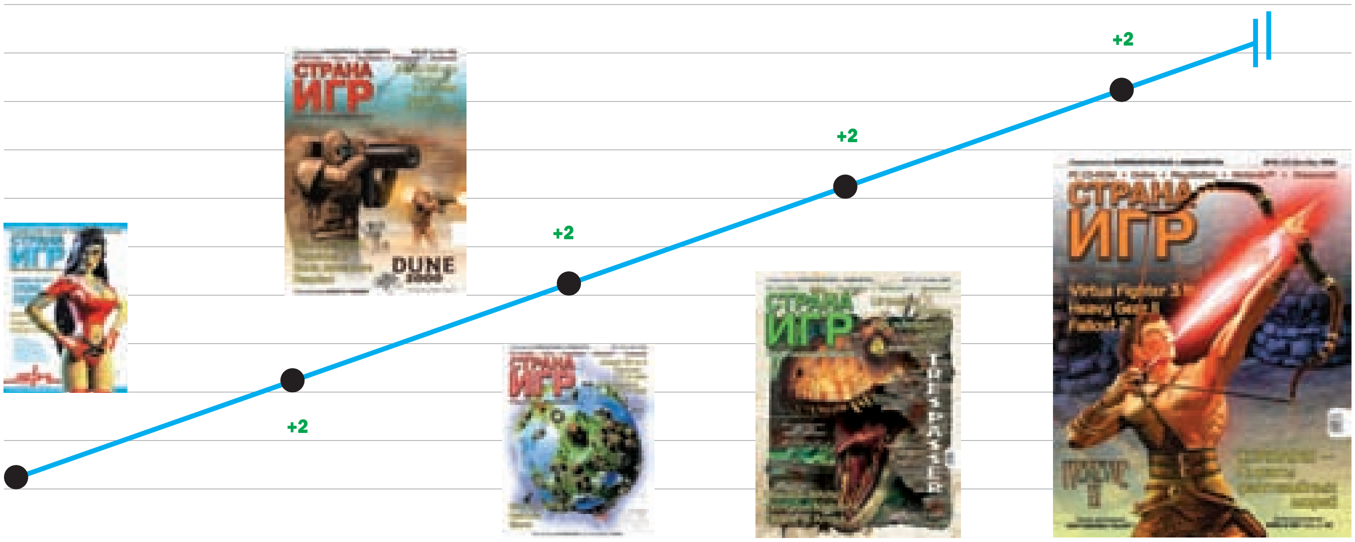
2 января – Blizzard выпускает Diablo, эталонный hack'n'slash. Мультиплеер в нем обеспечивает сервис Battle.net, который еще многие годы будет служить образцом для подражания.

31 января – выходит Final Fantasy VII, благодаря потрясающей графике, захватывающим дух заставкам и широкой рекламной кампании привлекшая геймерскую публику к PlayStation и жанру JRPG.

28 апреля – анонсирована Duke Nukem Forever, самая анекдотичная игра за всю историю индустрии. Легендарный vaporware-проект проведет в разработке более дюжины лет, прежде чем руководство 3D Realms окончательно обанкротится.

25 июня – на E3 демонстрируется сырая и ничем не примечательная Daikatana. Пользующийся невероятной популярностью Джон Ромеро, однако, уверен, что сможет быстро закончить разработку игры (которая выйдет лишь тремя годами позже). В журналах появляется реклама: «John Romero's About To Make You His Bitch».

4 октября – Гунпей Ёкой, создатель Game & Watch, Game Boy и WonderSwan, и продюсер ранних частей Metroid и Fire Emblem, погибает в автокатастрофе. Идеи Ёкоя (авторское название «Lateral Thinking of Withered Technology») лягут в основу дизайна Nintendo DS и Wii, которые ждет мировой успех.



1998

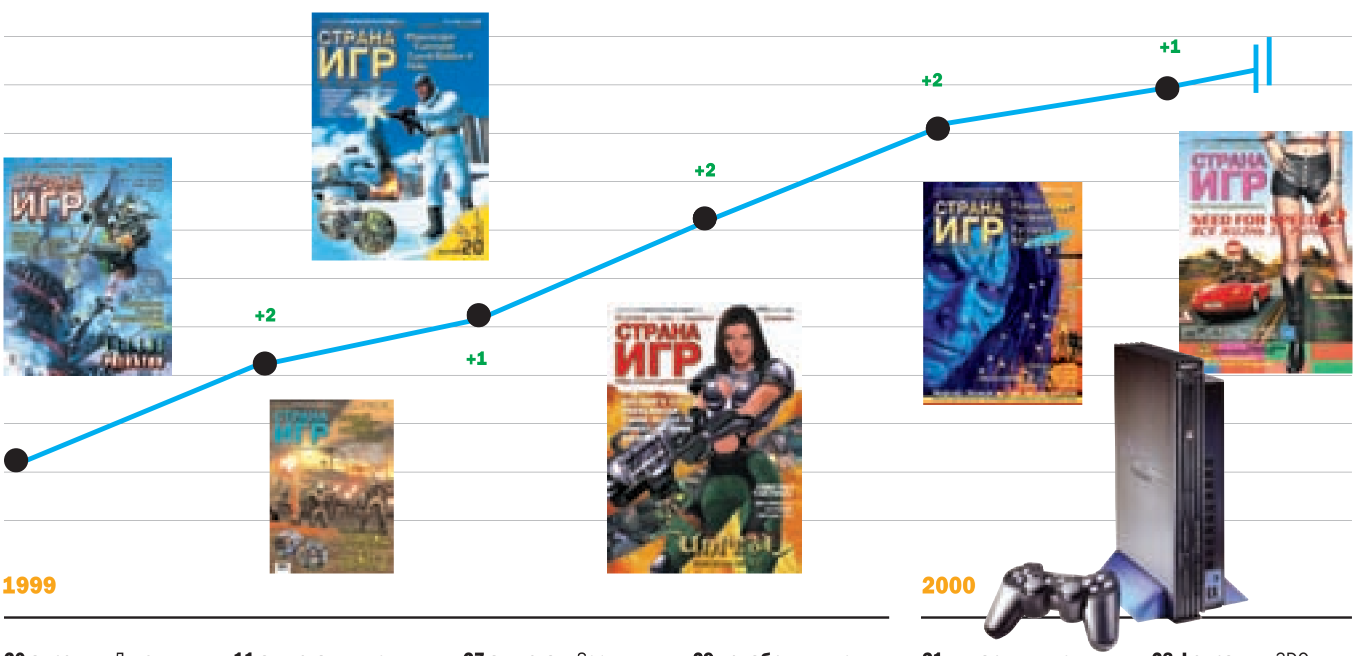
3 сентября – самое известное творение Хидео Кодзимы появляется на японских прилавках. Metal Gear Solid продемонстрировал не только доступный и увлекательный стелс-геймплей, но и невиданное обилие кинематографичных сценок на движке и диалогов.

19 ноября – Half-Life доказывает всему миру, что заскриптованные эпизоды могут быть очень эффектными, демонстрируя оригинальный подход к изложению сюжета в FPS. Поддержка моддерского коммьюнити со стороны Valve приводит к выпуску модификаций HL как полноценных игр – например, Counter-Strike.

21 ноября – выходит The Legend of Zelda: Ocarina of Time, по сей день считающаяся многими критиками лучшей игрой из всех, когда-либо созданных. Ставшие ныне привычными возможность целиться в определенного противника и изменение функций кнопок в зависимости от контекста впервые использованы именно в «Окарине».

27 ноября – на свет появляется последняя консоль от Sega. Увы, на продолжительную поддержку Dreamcast ресурсов компании не хватит, и через пару лет производство приставки будет прекращено, а Sega превратится в мультиплатформенное издательство.

30 ноября – Baldur's Gate возрождает интерес к компьютерным RPG, системе AD&D и сеттингу Forgotten Realms. И по сей день планка качества, которую установила BioWare, остается актуальной.



1999

2000

20 апреля – Дилан Клеболд и Эрик Харрис устраивают побоище в школе «Колумбайн». Оба подростка были поклонниками Doom и Wolfenstein 3D, что дало повод всевозможным активистам обвинить видеоигры во всех смертных грехах.

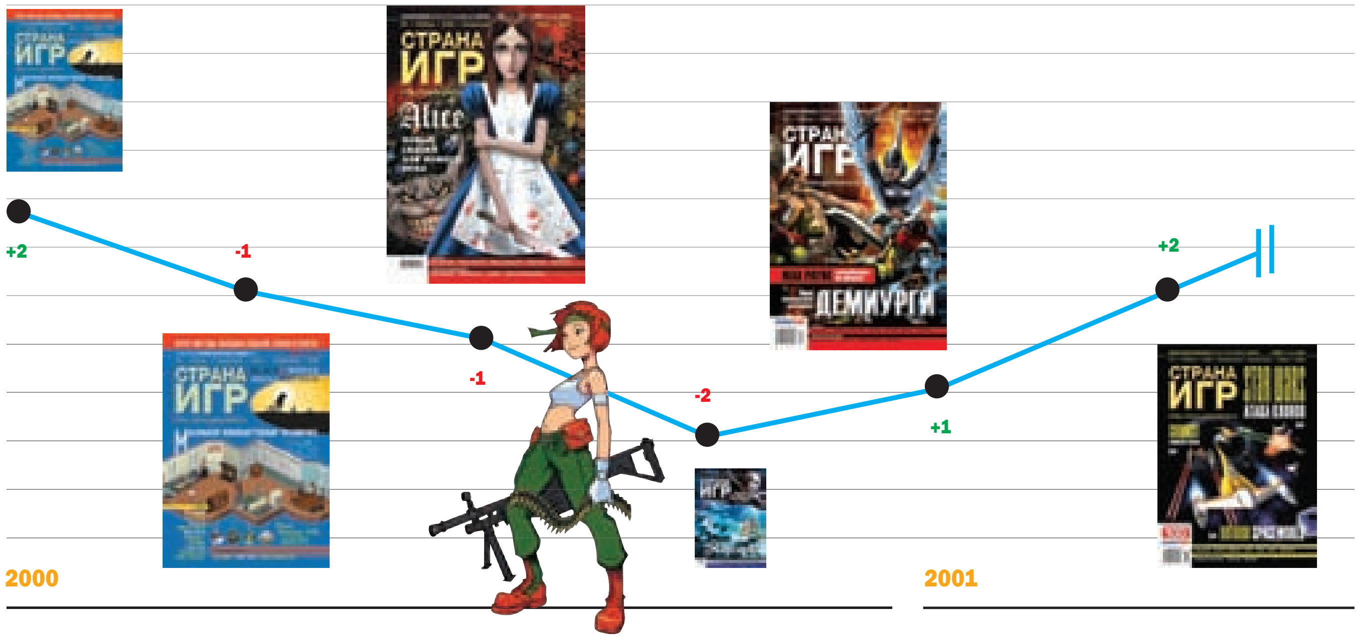
11 августа – выходит культовая System Shock 2, являющаяся наряду с Deux Ex отличным примером слияния FPS и RPG. Ее игровая механика в будущем ляжет в основу суперхита BioShock.

27 августа – Sony проигрывает судебную тяжбу Bleem, создавшей одноименный коммерческий эмулятор PS one. Как следствие, эмуляция становится де-юре легальной, и в последующие годы появляется уже множество бесплатных программ.

29 декабря – выходит Shenmue, демонстрирующая всему миру мощь консолей шестого поколения и дающая толчок всему жанру freeplay. Потраченные на разработку $70 млн. Sega, естественно, не вернет.

31 января – выходит феноменально успешная The Sims, любимая геймерами и не-геймерами и с легкостью завоевывающая титул самой востребованной компьютерной игры.

28 февраля – 3DO выпускает, пожалуй, наиболее успешную из своих последних игр – Heroes of Might & Magic III, считающуюся одной из лучших тактических RPG для PC. Третьих «Героев» до сих пор любят и ценят, особенно в России.



4 марта – Sony выпускает PlayStation 2, которой уготована судьба стать популярнейшей консолью в мире. Одной только шумихи вокруг PS2 хватает, чтобы ажиотаж, вызванный Dreamcast, поутих.

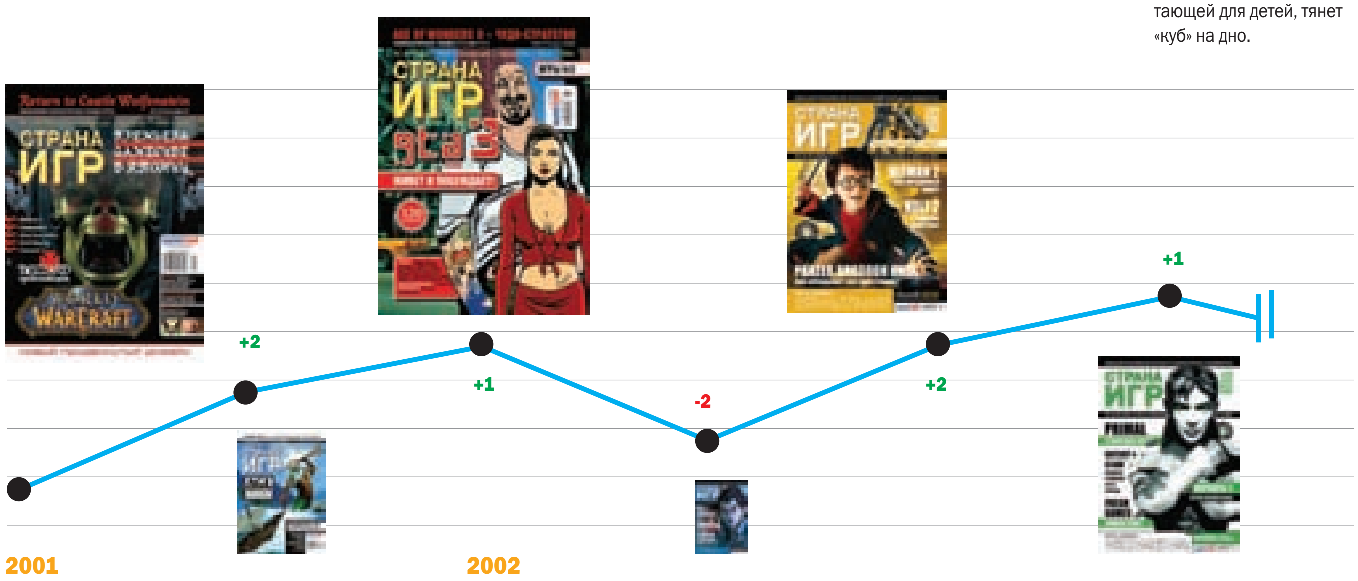
8 марта – после многочисленных жалоб от пользователей Mario Party, стирающих руки в кровь на некоторых мини-играх, Nintendo обязуется предоставить до четырех пар защитных перчаток каждому купившему MP американцу.

15 декабря – 3dfx Interactive, в конце 90-х считавшаяся ведущим производителем видеочипов, разорилась и была приобретена конкурентом – компанией nVidia, еще больше укрепившей тем свои лидирующие позиции в 2000-х.

6 ноября – LucasArts выпускает Escape from Monkey Island – последнюю из адвенчур, которыми компания так славилась в 90-е. Сиквелы Full Throttle и Sam & Max Hit the Road отменяются – дескать, время квестов на PC прошло.

10 сентября – в Америке дебютирует Advance Wars, первая часть этого стратегического сериала, переведенная на английский язык. После терактов 11 сентября релиз игры в Японии будет отменен, и она увидит свет только в конце 2004-го в сборнике обоих GBA-выпусков.

14 сентября – Nintendo запускает GameCube, в техническом плане не отстающую от конкурентов консоль. Несмотря на эксклюзивность ряда проектов от Capcom и доступность на приставке большинства мультиплатформенных разработок, «репутация Большой N» как компании, работающей для детей, тянет «куб» на дно.



22 октября – выходит Grand Theft Auto III, которая еще больше популяризует freeplay, а также дает повод журналистам и политикам всех мастей разглагольствовать о жестокости в видеоиграх. Релизы Rockstar становятся излюбленной мишенью адвоката Джека Томпсона.

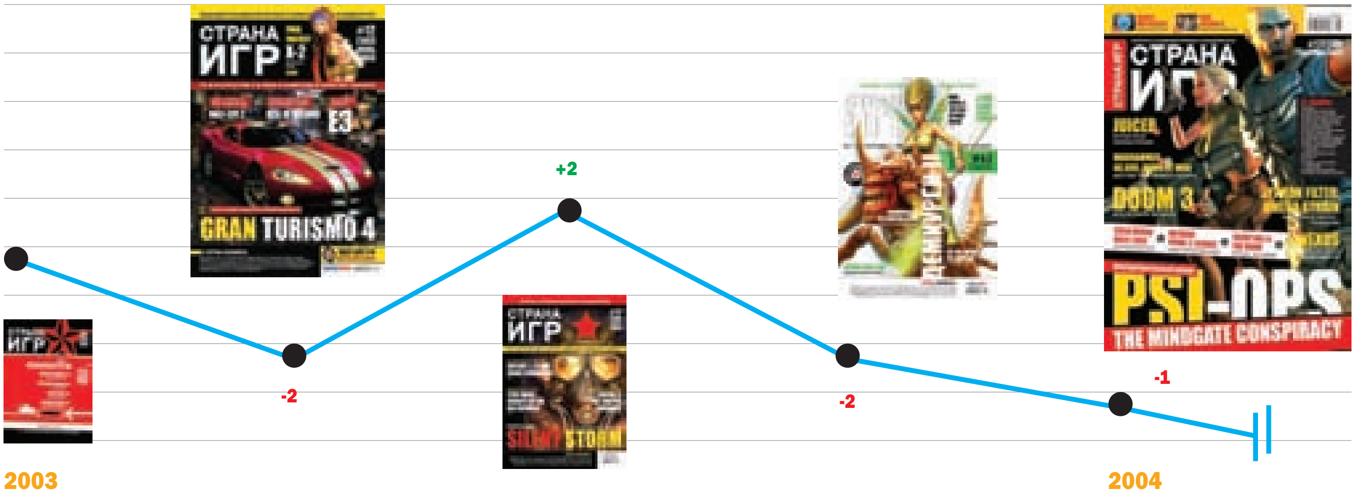
15 ноября – стартует Xbox, дебют Microsoft на консольном рынке. Огромные размеры устройства и контроллера станут неисчерпаемой темой для шуток, однако это не помешает новинке обогнать по продажам GameCube.

28 марта – увидела свет Kingdom Hearts, плод сотрудничества таких гигантов, как Squaresoft и Disney. Совместные приключения героев «Диснея» и Final Fantasy публика приняла на ура, и KH становится одной их самых востребованных action-RPG.

20 сентября – Nintendo продает Microsoft свою долю акций Rare, создавшей ряд фантастически успешных игр для SNES и N64. Под новым руководством студия быстро сдаст позиции и попадет в список разработчиков, о которых мало кто будет вспоминать.

15 ноября – запущен сервис Xbox Live, подчеркивающий, насколько сильно Microsoft верит в востребованность онлайнового мультиплеера. Ставка окажется выигрышной: Live наберет 20 миллионов пользователей и станет серьезным аргументом в пользу консолей от MS.

17 ноября – выходит Metroid Prime, продемонстрировавшая идеальный переход классической двумерной action-adventure в 3D. Похожему на Metroid сериалу Castlevania подобная трансформация не удастся.



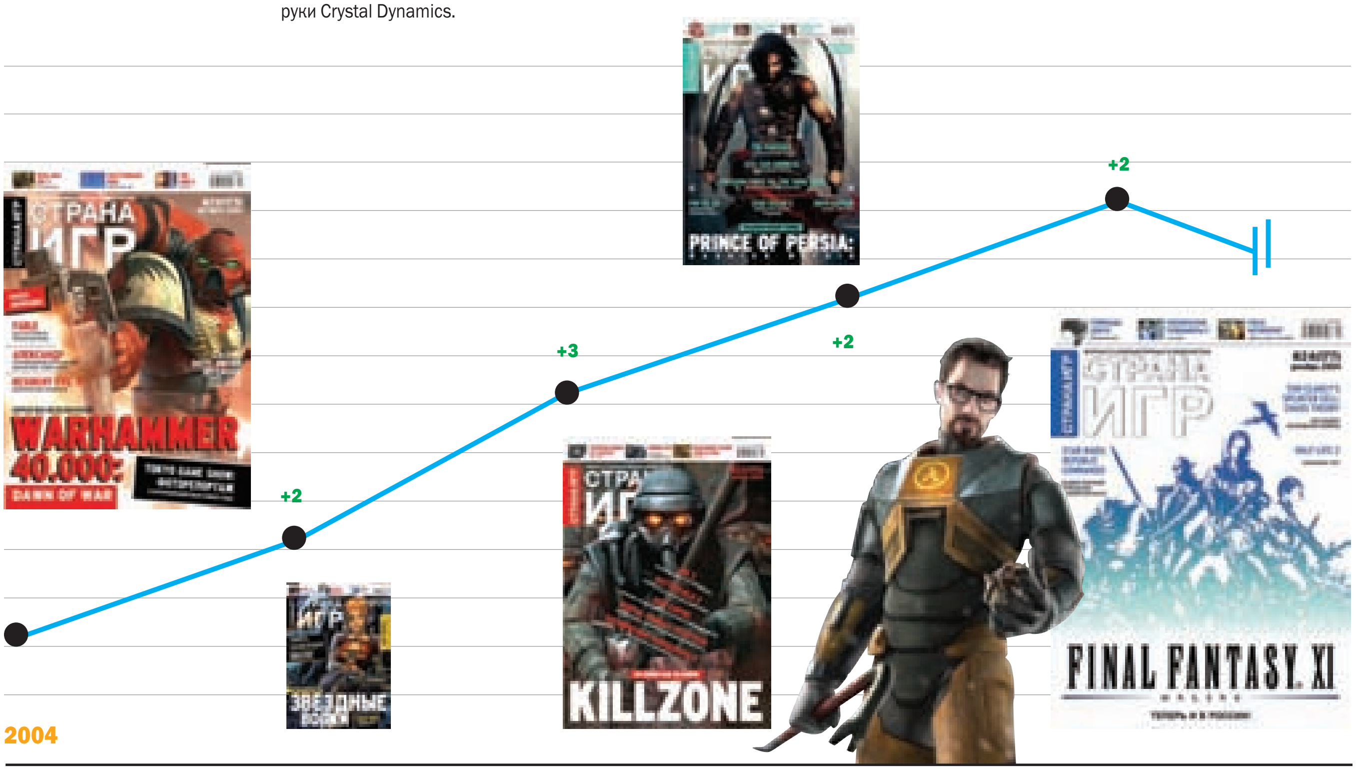
1 апреля – две компании, соперничавшие за первенство на ниве японских RPG, – Enix и Squaresoft – объединились под маркой Square Enix. Впоследствии корпорация поглотит Taito и Eidos.

20 июня – выходит Angel of Darkness, последняя часть Tomb Raider от Core Design. Впервые отважившись внедрить что-то новое в устаревшую формулу TR, разработчики выпускают крайне спорный продукт, который не оправдает надежд Eidos. Вскоре Core Design прекратит существование, а Лара Крофт перейдет в руки Crystal Dynamics.

12 сентября – дебютирует Steam, которому уготована судьба стать главным сервисом цифровой дистрибуции и показать, что такой способ распространения игр вполне способен потягаться с розничной торговлей.

7 октября – Nokia делает ставку на портативный рынок с N-Gage – гибридом мобильного телефона и консоли. В конце ноября в Москве проводится «N-Gage Битва» – первое российское геймерское мероприятие столь грандиозных масштабов. Увы, N-Gage успех не светит.

1 сентября – издательство Acclaim, выпустившее несколько хороших игр и бессчетное количество мусора, наконец-то разоряется вскоре после провала BMX XXX, печально известной разработки про стриптизерш на велосипедах.



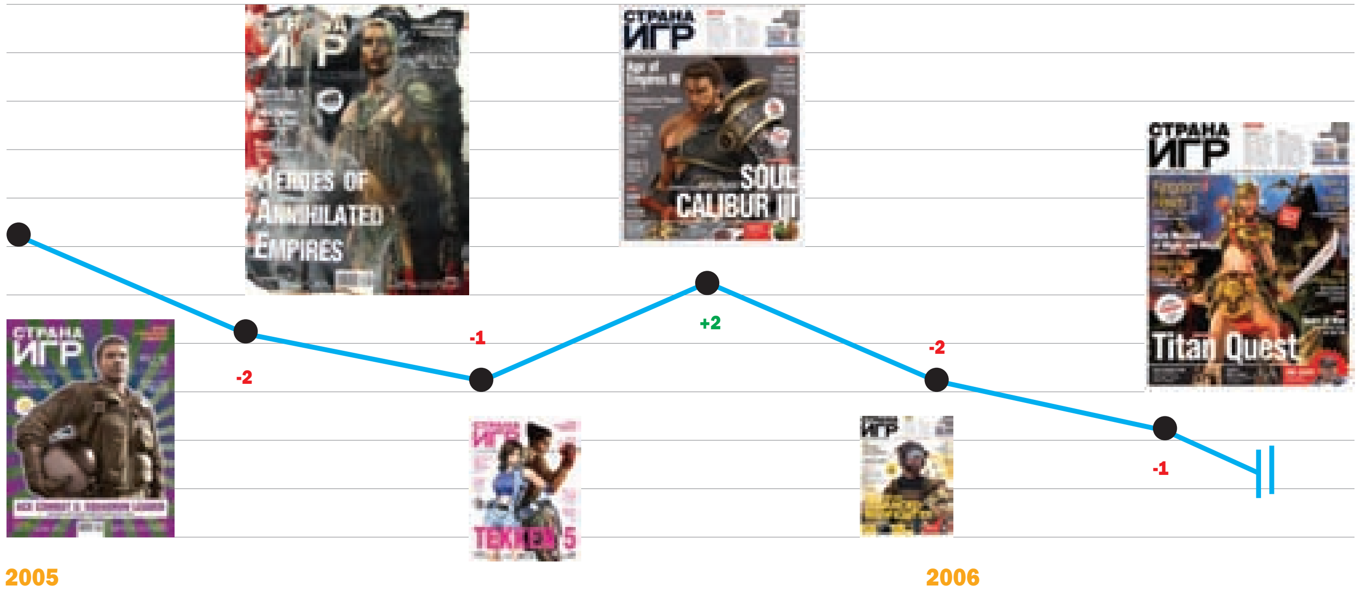
31 октября – Capcom объявляет, что долгострой Resident Evil 4, ранее заявленный как эксклюзив для GameCube и уже готовящийся к релизу, также выйдет на PlayStation 2. Судьба GC предрешена.

16 ноября – Half-Life 2 становится такой же сенсацией в жанре FPS, как и ее предшественница. Правдоподобную физику обеспечивает новый движок Source, которому суждена долгая жизнь.

21 ноября – выходит Nintendo DS, консоль, вернувшая «Большой N» утраченный с N64 кредит доверия игровой общественности. Поначалу казавшаяся аляповатой двухэкранка поступает в продажу одновременно с PSP, сразу же вырывается в лидеры и в итоге становится самой успешной портативной консолью в мире.

23 ноября – запущена долгожданная MMORPG, ставшая мегахитом сразу же после релиза – World of Warcraft. Она станет социальным феноменом, собрав свыше десяти миллионов подписчиков, а заодно и предметом зависти для создателей других MMO-проектов.

12 декабря – японский релиз PSP. Появление бренда PlayStation на рынке портативок многие воспринимают как серьезную угрозу для Nintendo, но PSP при несомненной популярности занимает лишь второе место.



10 февраля – после ухода Уоррена Спектора, основателя Ion Storm Austin, студию, подарившую миру дилогию Deus Ex и Thief: Deadly Shadows, закрывает Eidos. Ion Storm Dallas прекратила существование в 2001-м, когда, завершив работу над Anachronox, Том Холл и Джон Ромеро покинули компанию.

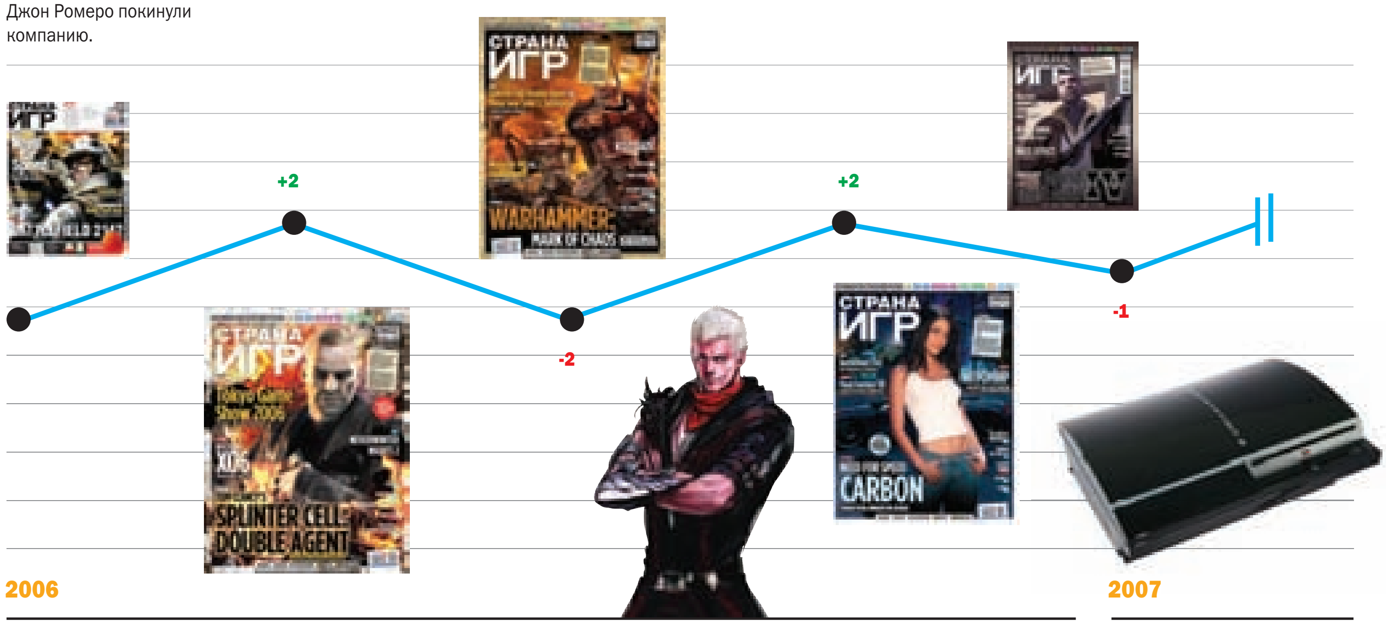
24 февраля – закрывается Troika Games, студия, созданная авторами Fallout. Причина проста: после провала выпущенной в конце 2004-го Vampire: The Masquerade – Bloodlines компания не может найти деньги на новые проекты.

20 июля – скандал с модификацией Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas приводит к присвоению новинке рейтинга Adults Only. Впоследствии Rockstar выпустит новую версию San Andreas, не содержащую кода «клубничной» мини-игры.

22 ноября – Microsoft выпускает Xbox 360 – первую домашнюю консоль седьмого поколения. Несмотря на высокий процент быстро приходящих в негодность приставок, Xbox 360 суждено обойти третью PlayStation в консольной гонке продаж.

24 марта – Blizzard «откладывает на неопределенный срок» экшн StarCraft: Ghost, разрабатывавшийся добрых пять лет. Ни одна игра именитых авторов на консолях так и не появится.

31 июля – ESA объявляет о реструктуризации E3. Главная игровая выставка Запада сильно ужмется в размерах, а попасть туда можно будет лишь по специальному приглашению. Через два года под градом критики организаторы передумают, и старая добрая E3 вернется.



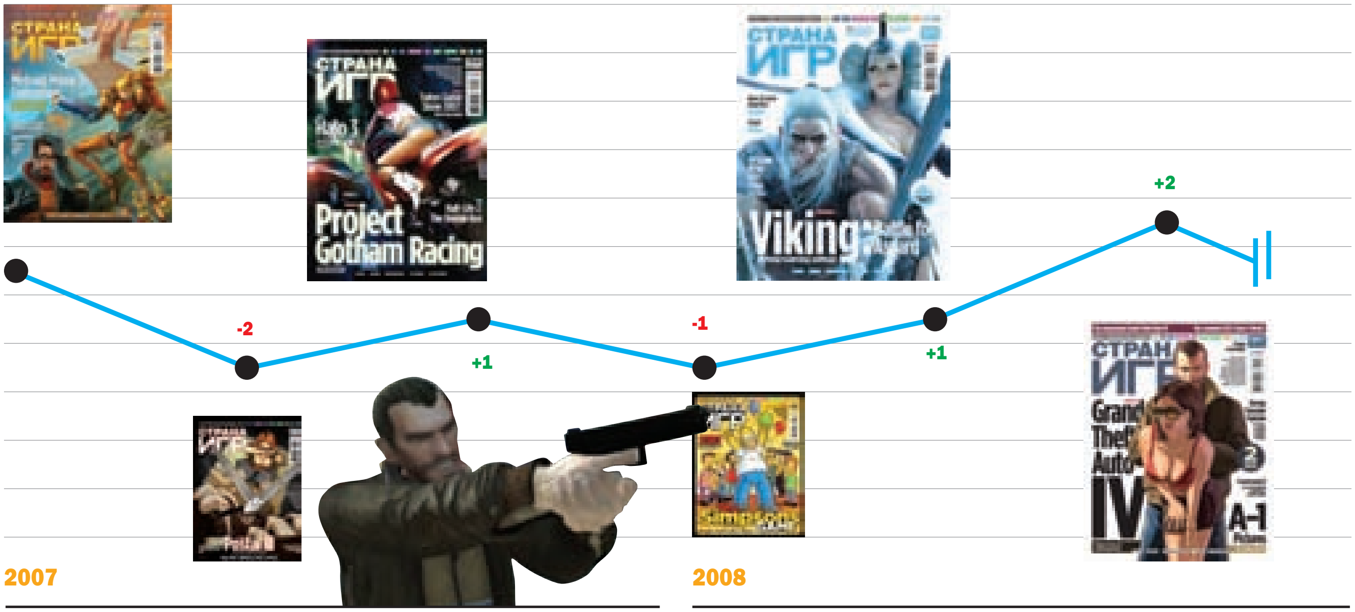
14 сентября – выходит хардкорный beat'em up God Hand от Clover Studio. Игру приняли довольно сдержанно, а потому она стала для Clover последней: через месяц совет директоров Capcom примет решение о роспуске студии. Ведущие ее разработчики впоследствии создадут Platinum Games.

11 ноября – преисполнившись уверенности в собственной непобедимости, Sony выпускает PlayStation 3. Ряд неудачных маркетинговых решений приводит к тому, что у значительной части геймеров о консоли складывается негативное впечатление. Популярности своих предшественниц PS3 так и не достигнет.

14 ноября – Sega к пятнадцатой годовщине своего мэскота преподносит публике Sonic the Hedgehog для новомодных консолей седьмого поколения. «Подарок» оказывается одной из худших игр про сверхскоростного ежа.

19 ноября – на прилавках появляется Wii, ранее известная как Revolution. «Геймкуб с нунчаками», как ее нелестно окрестят впоследствии, найдет свою аудиторию – новую и притом огромную. Но технические ограничения консоли дадут о себе знать.

29 мая – Microsoft запускает сервис Games for Windows – Live. Он дебютирует с шутером Shadowrun, рассчитанным на кроссплатформенный мультиплеер с пользователями Xbox 360. Эксперимент оказывается неудачным. Лишь через год мультиплеер в GFW Live становится бесплатным.



10 октября – Valve выпускает The Orange Box, бандл из пяти игр, продающийся по цене одной. В него входит Portal – уникальная вещь, вмиг ставшая общепризнанным эталоном гениального гейм-дизайна.

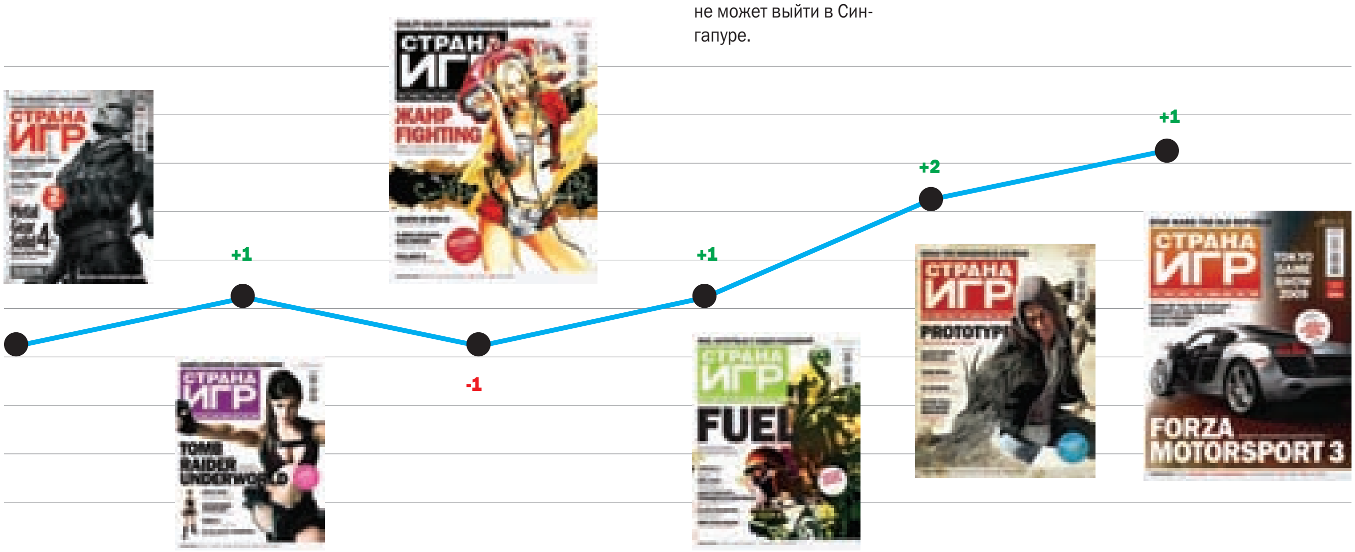
31 октября – Flagship Studios, отцы Diablo, выпускают Hellgate: London, которая очень быстро идет ко дну, утягивая за собой и не ждавшую фиаско студию.

6 ноября – выходит Mario & Sonic at the Olympic Games, в которой впервые встретились мэскоты давних конкурентов – Sega и Nintendo.

12 января – американский канал Fox News транслирует передачу, в которой Mass Effect за короткую постельную сцену удостаивается обвинений в развращении подростков. Некоторое время из-за интима с инопланетянкой игра не может выйти в Сингапуре.

8 февраля – на свет появляется первый выпуск Guinness World Records Gamer's Edition – специальное издание всемирно известной книги рекордов, посвященное исключительно игровым достижениям.

29 апреля – выходит Grand Theft Auto IV, самая высокобюджетная игра за всю историю индустрии. Ажиотаж вокруг нее настолько силен, что голливудские продюсеры озабочены – не составит ли игра конкуренцию их блокбастерам?



2 июня – Томонобу Итагаки, создатель успешнейших сериалов Tecmo, увольняется за день до релиза Ninja Gaiden II и подает на компанию в суд за невыплату роялти. Его примеру следуют другие сотрудники Tecmo, и вскоре президент Tecmo Ёсими Ясуда уходит в отставку.

25 сентября – Джек Томпсон, самый яростный противник жестоких видеоигр, наконец-то доигрался: его лишают лицензии адвоката, и с тех пор о сутяге практически ничего не слышно.

29 января – Microsoft закрывает Ensemble Studios, создавшую Age of Empires и Halo Wars. Бывшие сотрудники студии основывают Robot Entertainment, Bonfire Studios, Windstorm Studios и Newtoy.

5 мая – благотворительный фонд Wellcome Trust выпускает игру Sneeze, призванную предупредить общественность об опасности свиного гриппа. По иронии, все, что в игре надо делать, – чихать и заражать окружающих.

1 июня – Microsoft анонсирует проект Natal, цель которого – избавить игроков от контроллеров как таковых. Питер Молинье демонстрирует виртуального мальчика Мило, свободно общающегося с реальным человеком с помощью Natal.

10 ноября – выходит Modern Warfare 2, шокирующая публику уровнем, где игроку приходится расстреливать мирных жителей в российском аэропорту. Несмотря на негативную реакцию многих людей на подобный эпатаж, новинка бьет все рекорды продаж и приносит Activision свыше $1 млрд прибыли.

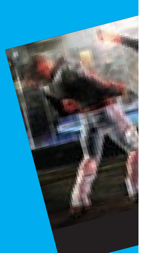


ТЕОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ



Нельзя сказать, что все созданное в глубокой «древности» оказывалось уникальным. В начале восьмидесятых откровенное воровство чужих идей было обычным делом, никто это грехом не считал. Разработчики бездумно копировали друг у друга популярные игры, меняя только цветовую гамму и название. Производители железа выпустили десятки однотипных, но не совместимых друг с другом приставок. Это размывало доходы компаний и ставило под угрозу рентабельность всей индустрии. Примитивность концепций тогдашних хитов попросту не позволяла сделать всего лишь «похожую» игру (например, с иным сюжетом или набором юнитов). Либо перекрашенный клон – либо уж совсем другой проект. Так бактерии медленно варились в первичном супе, готовясь к апгрейду до многоклеточных организмов. Что ж, всеобщий крах индустрии 1983 года не только отучил от воровства, но и на долгие годы перенес центр игропроизводства из США и Европы в Японию.

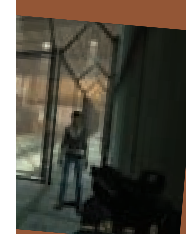
Акулы пера не зря любят использовать в рецензиях термины, вроде «эволюция» и «революция». Действительно, постепенно в играх накапливаются генетические изменения – по тем же правилам естественного отбора, что и в природе. Иногда годами мало что движется с места, но потом вдруг начинается стремительный рост и происходит качественный скачок. Если иными становятся внешние условия – игры вынуждены к ним приспосабливаться. Например, изобретение дешевых 3D-ускорителей для PC и консолей – штука столь же разрушительной силы, что и астероид, уничтоживший несчастных динозавров. Разумеется, и творческий гений геймдизайнеров уровня Сигеру Миямото или Уилла Райта способен заставить отрасль развиваться. Есть и совершенно случайные находки, вроде сверхскоростного ежика Соника или тумана в Silent Hill. Негодные идеи отбраковываются; за их жизнь и смерть голосуют покупатели рублем и, в меньшей степени, журналисты оценками в прессе. Эволюционное развитие рано или поздно подводит игры к революционному скачку, сравнимому с выходом первых рыб на сушу. Исчезают прежние жанры, появляются новые. Меняется само положение видеоигр в обществе, их ареал. И так до нового астероида.



Вплоть до начала девяностых бессмысленно было ставить оценки играм. Ведь любой численный вердикт адекватен только тогда, когда есть с чем сравнивать. Грубо говоря, если можно взять линейку с числами от 1 до 10 и на каждую отметку положить бумажку с названием игры. Распределить их по местам по принципу «хуже-лучше». А это возможно лишь в случае, когда игры похожи. То есть, относятся к одному жанру. Ведь можно сказать, чем эти гонки хуже или лучше тех. Но чрезвычайно сложно соотнести шутер и стратегию. Попробуйте сравнить игры восьмидесятых – Battle City и Super Mario Bros., Asteroids и Pac-Man. По той же причине невозможно было и предугадать, понравится ли игра мне (позиция геймера), и придется ли по вкусу публике (позиция бизнесмена). Поэтому формирование системы жанров оказалось выгодным и тем, и другим. В отличие от абсолютно оригинальных проектов, коммерческий успех удавалось спрогнозировать хотя бы приблизительно. И было понятно, с какого конца приступать к работе надо игрой.

Некоторые жанры, вроде текстовых квестов, сформировались довольно рано. Технология одна и та же – вводишь ключевые слова и бродишь по миру, читая описания комнат, – но мир, сценарий и загадки отличаются. Это позволило делать похожие, но вместе с тем разные игры. Прошел одну – хочется сесть за следующую. Впрочем, эти первые жанры не дожили до наших дней, уступив место выбравшимся на сушу более совершенным созданиям. Произошло это в конце восьмидесятых – начале девяностых, одновременно и на консолях, и на аркадных автоматах, и на PC. Файтинги, платформеры, стратегии в реальном времени, шутеры от первого лица, консольные и PC-RPG в их нынешнем понимании появились на свет. Их подарил нам естественный отбор.

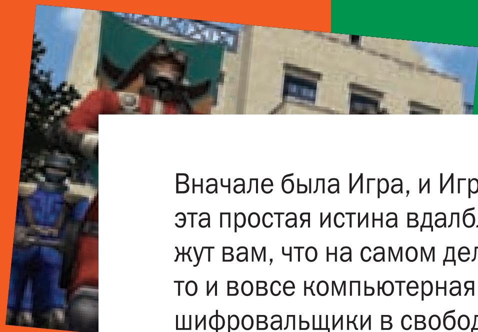
С годами каноны становились все более жесткими, зачастую превращаясь в забавный анахронизм. Отличный пример – кнопка, которую нужно нажать в конце уровня в FPS. Никто уже толком не помнил, зачем это понадобилось в первый раз, но по инерции разработчики новых и новых игр жанра упорно ставили ее в конце этапа. Линейка жизненной силы в файтингах, проценты здоровья в FPS, система random encounter в консольных RPG, двойной прыжок в платформерах, невидимые стены в приключенческих играх – большинство этих условностей дожили до наших дней (и хорошо были высмеяны в The Simpsons Game, теме 250 номера «СИ»). Но даже в этих жестких рамках жанры двигались вперед семимильными шагами – достаточно сравнить Final Fantasy и Final Fantasy VI, Wolfenstein 3D и Quake, Super Mario Bros. и Super Mario World. Согласитесь, разница не только в качестве графики.



Появившаяся к концу века мода на гибридные жанры не пошла дальше комбинирования уже знакомых «генов-кирпичиков» из игр разных типов. Журналисты и геймеры с удовольствием препарировали этих франкенштейнов (отсюда – почти медицинские термины, вроде «элементы RPG»), определяя, что откуда позаимствовано. Иногда результат оказывался чем-то большим, чем сумма компонентов. Так робко пробивались к свету новые по-настоящему оригинальные проекты, вроде Shadow of the Colossus, Vib Ribbon, Katamary Damacy, и блокбастеры, не укладывающиеся в строгие каноны жанров (Devil May Cry, Grand Theft Auto, Metal Gear Solid). Индустрия готовилась к следующему революционному скачку.

Дело в том, что жанровые игры достигли потолка популярности. Строгость канонов расслоила аудиторию на группы по интересам. Новую часть Quake покупали поклонники FPS, последнюю Final Fantasy – любители RPG. Иногда это были одни и те же люди – ведь можно уважать сразу несколько жанров. Но геймеры из соседних тусовок (стратеги, скажем) на огонек почти не заглядывали. С развитием технологий производство игр обходилось все дороже, для окупаемости требовалось продавать больше и больше копий, и фанатов определенного жанра для этого было недостаточно.





Вначале была Игра, и Игра была на компьютере, и Игра была – Spacewar! Десятки лет эта простая истина вдалбливалась в умы современных геймеров. Еретики, конечно, скажут вам, что на самом деле первой ласточкой стала Tennis for Two для осциллографа, а то и вовсе компьютерная версия «крестиков-ноликов». Кто знает? Может, и нацистские шифровальщики в свободное от работы время резались в слова на «Энигме».
Важно другое: никто в семидесятые годы прошлого века не знал, что такое видеоигры и как их правильно делать. Да и в восьмидесятые – тоже. Отсутствие готовых рецептов и жанровых канонов породило множество простых, но очень разных вещей. Любая идея, любая концепция могла быть воплощена и проверена на жизнеспособность.

Цена одной коробки с тех пор выросла незначительно; с поправкой на инфляцию, игра в 1990 году стоила гораздо дороже, чем в 2010. Механистическое внедрение элементов разных геймплейных механик (Wrath Unleashed – файтинг плюс стратегия плюс RPG!) не давало результата. Вместо того чтобы угодить всем, такие монстры не нравились никому.

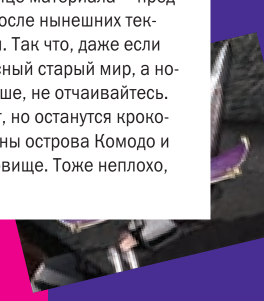
Стоит заметить, что в те годы все игры и все геймеры были хардкорными. Нет, серьезно – человек либо входил в тусовку, либо нет. Логичным решением было объединить разобщенные (помните все эти войны «Fallout против Final Fantasy»?) группки по интересам и завоевать доверие колеблющихся – тех, кто, в принципе, готов попробовать, но не знает, с чего и как начинать. Зачастую новичков или любителей игр других типов отпугивали те самые смешные жанровые каноны – random encounter в консольных RPG, строительство базы в RTS, необходимость заучивать десятки комбинаций кнопок в файтингах. Многие ограничения шли на пользу играм как играм («научиться побеждать, изучить, попробовать разные тактики, найти секреты, освоить»), но мешали играм как универсальному развлечению. Тому самому синтетическому искусству, что ныне ставят в один ряд с кино, музыкой и литературой. И выяснилось, что если идти к аудитории, отталкиваясь от конечного результата («доставить удовольствие определенного рода»), а не использовать наборы готовых методик (элементы тех или иных игровых механик, которые, судя по опыту, нравятся геймерам), то можно добиться куда большего успеха. Так, в Devil May Cry нет пошаговых боев и random encounter, но эта вещь нравится фанатам консольных RPG благодаря сюжету и персонажам. Там не так много головоломок и исследования локаций, но ее причисляют к приключенческим боевикам, сравнивая с Tomb Raider и Resident Evil. В игре можно стрелять, но это ничуть не «элемент шутера от третьего лица». Не соответствует Devil May Cry и канонам beat'em up (суперприемы, выбор из нескольких персонажей, кооперативный мультиплеер – ничего этого нет). Но, думается, не один ветеран Golden Axe получил от Devil May Cry огромное удовольствие. Препарировать этот шедевр и разбирать его по косточкам бессмысленно. Хидеки Камия и его коллеги из Capcom создали интересную и целостную историю с яркими персонажами, хорошей режиссурой, стильным видеорядом. Причем, чтобы насладиться до конца, надо пройти Devil May Cry. И в процессе – осваивая приемы, придумывая тактики борьбы с боссами, решая головоломки, – геймер тоже получает удовольствие, настоящий кайф от того, что справился с вызовом, который бросает ему игра. Все в комплексе – это и есть то самое внежанровое развлечение для всех хардкорных геймеров (не зря Devil May Cry 3 и 4 были выпущены и на PC) и одновременно один из множества примеров игрового мэйнстрима.

Чуть дальше пошли разработчики современных шутеров от первого и третьего лица, отказываясь от здоровья, даже от «священной коровы» – панели интерфейса, от деления игры на уровни, автоматически сохраняя прогресс. Отброшены все условности, все таблички с цифрами, которые могли бы отпугнуть новую аудиторию. Так бал стали править игры вроде Halo 3, Uncharted 2, Mass Effect, God of War, Metal Gear Solid 4, Fallout 3. Они все еще подходят хардкорным геймерам старой школы (многие, впрочем, жалуются на «засилье попсы»), но понятны и неискушенной публике. Лучшая аналогия им – фильмы-блокбастеры, поступающие в широкий кинопрокат. Среди мэйнстрима точно так же есть и настоящие образчики игрового искусства, и проходняк, но в любом случае им наслаждаются не маленькие группы по интересам в подпольных клубах, а все, кому в принципе интересно это искусство. История этой революции еще недописана – слом стереотипов, канонов, шаблонов до сих пор происходит у нас с вами на глазах. В каком-то смысле мир видеоигр возвращается к тому же неопределенному состоянию, что и в восьмидесятые годы, но совершенно на ином технологическом и идейном уровне. Отдельная песня – крестовый поход издателей (с Nintendo Wii на одном знамени и World of Warcraft – на другом), жаждущих обратить не-геймеров, и расцвет казуальных игр с собственной типологией (hidden object, match three – знакомы вам эти термины?). Нельзя забывать и до зубовного скрежета традиционной стратегии в реальном времени StarCraft II, создающейся как будто в пику всем модным трендам и при этом обреченной на успех. Но в любом случае четкая и ясная картина жанров, сформированная за последние десять-двадцать лет, летит в тартарары.

Хоть и неясно, к лучшему ли эти перемены, одно понятно: игры старых типов и в наше время до чертиков увлекательны. И, разумеется, нельзя считать себя истинным геймером и не понимать, чем платформеры отличаются от скроллшутеров. Сейчас, имея за плечами триста номеров журнала и бог знает сколько игр, можно окинуть взором картину традиционных жанров. Чтобы всем было проще, мы решили составить список шедевров, которые рекомендуем изучить. Эдакая хрестоматия по истории видеоигр с картинками и отсылками к самым проверенным хитам. Сразу уточним: не факт, что все они – однозначно лучшие. Зачастую конкуренция за первое место очень высока. Но эти произведения уж точно весьма хороши и притом типичны для своих жанров. Почти все актуальны и сейчас, хотя некоторые все же интересны лишь любителям покопаться в истории. Сюда не попали некоторые важные игры смешанных или редких жанров, а также современные мэйнстрим-произведения, которые вам наверняка нравятся. Это не страшно, мы вспоминали их в материале «20 лучших игр в истории», и еще не раз к этим вещам вернемся. Сейчас хочется, чтобы вы изучили пауки-схемы, иллюстрирующие систему жанров современных видеоигр, а потом закрепили теорию практическими упражнениями. А в конце материала – предполагаемая картина после нынешних тектонических изменений. Так что, даже если вам нравился прекрасный старый мир, а новый – совсем не по душе, не отчаивайтесь. Да, динозавры вымрут, но останутся крокодилы, ящерицы, драконы острова Комодо и даже лох-несское чудовище. Тоже неплохо, правда? **СИ**







ACTION

Описать жанр можно «от противного» – здесь нет ураганной пальбы (shooter), единоборств на арене (fighting), обилия NPC и логических загадок (adventure, RPG). Нам даны герой, рядовые враги, боссы и уровни-декорации, которые нужно пройти до конца. Справляться с супостатами надо кулаками или холодным оружием, изредка – хитростью. Помимо двух основных ветвей жанра с четко сложившимися правилами, есть группа игр, которые можно назвать «просто боевик».

action.beat-'em-up

001 action.beat-'em-up.2D.modern



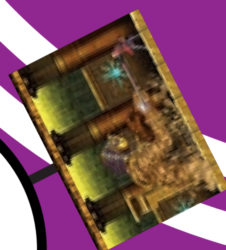


Цикл Streets of Rage
Он же Bare Knuckle. Группа граждан даст отпор уличной преступности и начистит рыло всем мафиози! Комбо, «вертушка» и суперприемы прилагаются.

003 action.beat-'em-up.2D.fantasy

Цикл Golden Axe
Острые клинки, полуобнаженные красотки, магия и злобные волшебники. Поклонники Конана-варвара писают кипятком от радости. Играть только в старые части для Mega Drive!

002 action.general



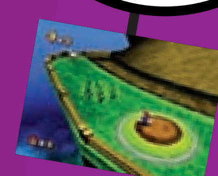


Цикл Castlevania
В замке Дракулы много комнат. А ходячих скелетов – еще больше. Святая вода и сердечки прячутся в светильниках. Лучшее оружие, разумеется, кнут.

action.platform

004 action.platform.3D





Super Mario Galaxy
Жанр трехмерных платформеров открыла Super Mario 64, но начать знакомство с ним лучше с сиквела для Wii. Сигеру Миямото за работой, что еще сказать?

005 action.platform.2D





Цикл Earthworm Jim
Червяк в волшебном костюме путешествует по загадочным планетам, составляя конкуренцию самому Марио! Остановить его может только корова-убийца.





fighting.2D

006

Цикл Street Fighter
Вторая часть Street Fighter открыла жанр, четвертая – подняла на новый технологический уровень. Ура: теперь не только на аркадных автоматах.





fighting.3D

Цикл Tekken
Серьезный файтинг для серьезных геймеров. Покажи соседу свое кунг-фу и получи железным кулаком в лицо! Теперь можно и в онлайне.

007





fighting.3D. weapon-based

008

Цикл Soul Calibur
Огромная секира или ножики-ковырялочки? Грубая мужская сила или женское коварство? Сразитесь в Soul Calibur – истина забрезжит перед глазами, как свет в конце железнодорожного тоннеля.



FIGHTING

Два бойца выходят на арену, чтобы определить, чье кун-фу круче. В дальнейшем получил развитие вариант с куча-мала на четыре персоны. В этом варианте арены интерактивны, и объекты на них можно использовать с пользой для дела.



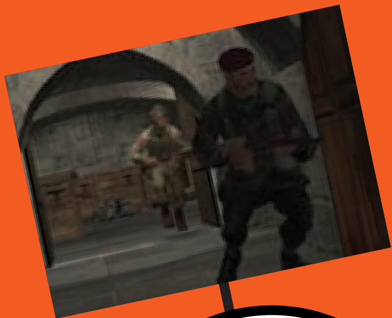
fighting.4X

Цикл Super Smash Bros.
По арене бегают любимые персонажи и дурачатся, играя в драку. То по затылку огреют, то электрический ток через тело пропустят. Ни в коем случае не пробуйте это дома!

009



ОГРОМНАЯ СЕКИРА ИЛИ НОЖИКИ-КОВЫРЯЛОЧКИ?
ГРУБАЯ МУЖСКАЯ СИЛА ИЛИ ЖЕНСКОЕ КОВАРСТВО







010 shooter.first-person.fantasy

Clive Barker's Undying
Магический реализм – это когда вышибаешь мозги очередной инфернальной твари выстрелом из волшебного шотгана. Дальше убираешь мусор любимым заклинанием – и порядок!

SHOOTER

В шутерах надо стрелять – куда больше, чем в среднестатистическом голливудском боевике. Если собрать все гильзы от пуль, выпущенных поклонниками шутеров, можно построить десять тысяч эйфелевых башен.



shooter.first-person

011 shooter.first-person.historic

Call of Duty
Кто спас Европу от нацизма? Разумеется, геймеры Джон и Иван, рубающие в мультиплеер в уюте собственных маленьких домиков и квартир. Террористов и русских националистов победят тоже они, да.





012 shooter.first-person.modern

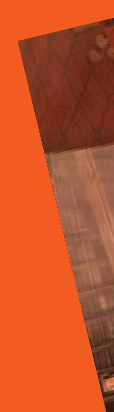
Far Cry
На далеком острове стреляли. Там не было видеокамер CNN и Russia Today, поэтому простые смертные ничего не узнали. Но геймеры – они такие, и до острова доплывут, и в Африке гулять не боятся.





013 shooter.first-person.sci-fi

Цикл Half-Life
Единственная в истории игра, где главная героиня – монтировка. Это не дурацкий каламбур, как с болгаркой или там чешками. Натурально – металлический инструмент для извлечения гвоздей. Есть и другие применения.









014 Shooter.first-person.tactical

Counter-Strike: Source
Каждый вечер мы с друзьями собираемся и стреляем друг в друга. Каждый день это получается у нас все лучше и лучше. Вопрос: есть ли игры после Counter-Strike?

015 shooter.first-person.other

BioShock
Великая писательница Айн Рэнд написала пару романов. Умные люди прочитали, восхитились и сочинили идейное продолжение. Но мы-то знаем: это атмосферный шутер с Папочкой и Сестричками!







016

shooter. third-person. modern

Цикл Max Payne
Играм нужна была своя «Матрица», и финны не подкачали. Хотя, знаете ли, хочется отвесить шуточку насчет мееедленных парней из Remedy, когда Макс внезапно зависает в воздухе.





017

shooter. third-person. sci-fi

Gears of War 2
Запомните, бойцы: мистер Бензопила – ваш лучший друг. Еще: если Локуст пришел в гости, незаметно привяжите к его поясу гранату. Он обрадуется подарку.



shooter. third-person



018

shooter. lightgun

Цикл Time Crisis
Уникальная игра с педалью. Если скорость стрельбы превышает установленный в вашей стране лимит, нажмите на тормоз и передохните.





020

shooter. third-person. tactical

Цикл SOCOM: U.S. Navy SEALs
Эти парни будут сражаться с русским спецназом, когда наш десант высадится на берегах Потомака. Узнайте врага в лицо, господа военнообязанные!

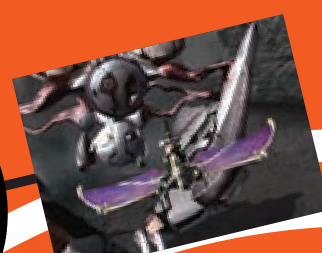


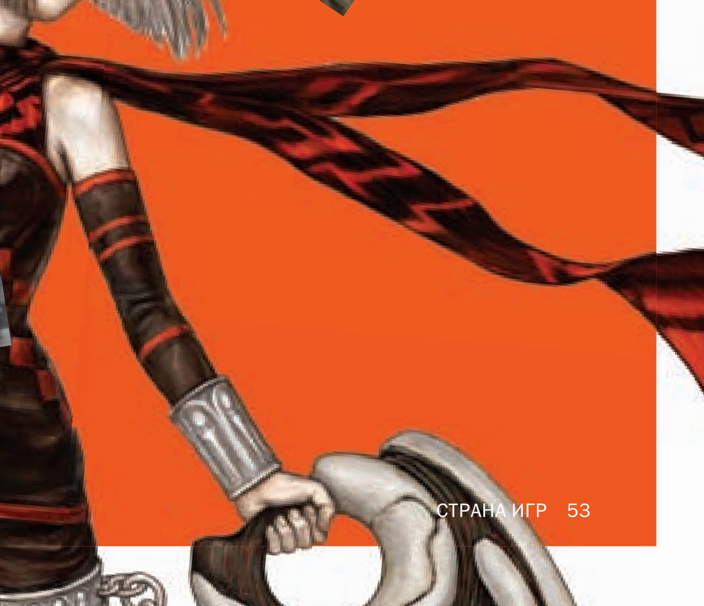


019

shooter.rail

Panzer Dragoon Orta
Тема драконов закрыта навсегда. Надеемся, что в компании «Сухой» сделали выводы, и сейчас российские генные инженеры корпят над первым тестовым образцом под кодовым названием ПАК ФА.







021

shooter. scrolling

Ikaruga
Другое название – bullet hell. Действительно, несчастному самолету трудно прожить здесь дольше секунды и выполнить естественный долг. Но геймеры, знаете, находят способы.



ACTION-ADVENTURE

Больше, чем просто боевик, который нужно пройти от начала до конца. Герои исследуют огромный, сложный мир (линейно или в свободном полете), разговаривают с NPC, решают логические загадки, получают и выполняют квесты. И, разумеется, убивают врагов в количествах.







022 action-adventure.historic

Mafia

Здесь нет комиссара Каттани и его черного пистолета, но дух эпохи воспроизведен достоверно. Если хочется почувствовать себя персонажем кино – пожалуйста! Кастинг не требуется.





023 action-adventure.horror

Цикл Resident Evil

Птичий грипп – чушь, свиной грипп – пустышка, козий грипп – курам на смех. Но ведь когда-нибудь эти фармацевтические компании доделают же Т-вирус и превратят нас в зомби!



025 action-adventure.fantasy

Цикл The Legend of Zelda

Дурацкий эльф с его смешной любовью к принцессе спасет мир столько раз, сколько это взбредет в голову Сигуру Миямото. Который когда-то бродил по лесам и полям близ Киото, и…





024 action-adventure.modern

Цикл Metal Gear Solid

Умная игра с серьезным философским сюжетом. Супершпион и борец за ядерное разоружение картинно поскальзывается на чайкиных какашках. Но в поединке с гигантским боевым роботом ему нет равных!

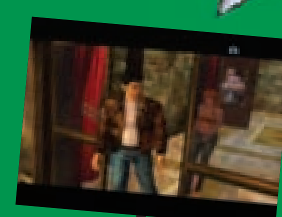




026 action-adventure.sci-fi

Цикл Deus Ex

Киберпанк знает: чтобы быть киберпанком, надо посмотреть Ghost in the Shell, прочитать всего Гибсона и поиграть в Deus Ex. Кстати, когда появятся киберэмо? Во что они будут играть?





027 action-adventure.freeplay

Цикл Shenmue

Открыл ящик Пандоры – по-английски он называется sandbox. Только в GTA-клонах мы отыгрываем роль быдлогопника, а в Shenmue гладим кошечек и запускаем ретро-игры на виртуальных консолях.

КОГДА-НИБУДЬ ЭТИ ФАРМАЦЕВТИЧЕСКИЕ КОМПАНИИ ДОДЕЛАЮТ ЖЕ Т-ВИРУС И ПРЕВРАТЯТ НАС В ЗОМБИ!



ADVENTURE

Один из самых мирных жанров. Драться или стрелять, давя на кнопки, здесь не дозволяется. Основной смысл игр – решать задачки и вникать в перипетии сюжета, причем первое и второе обычно тесно связано.



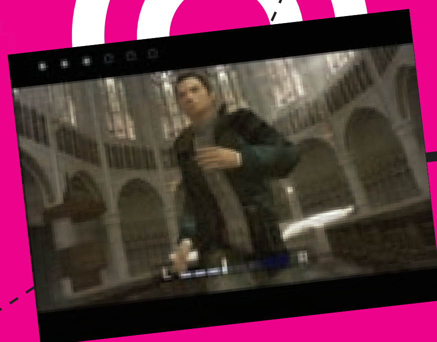
028

adventure. first-person

цикл Myst

Давайте гвоздик воткнем в дырочку… Или нет? Что подскажет нам древний текст? Текстура-текстура, где твои квестовые предметы? Нет ответа.





029

adventure. interactive_movie

Fahrenheit

Золотые ацтекские роботы вышли на тропу войны. Секс и видеоигры – о нет, что подумает Джек Томпсон?! Стань режиссером игрового кино, но знай: сюжет предопределен небесным сценаристом.



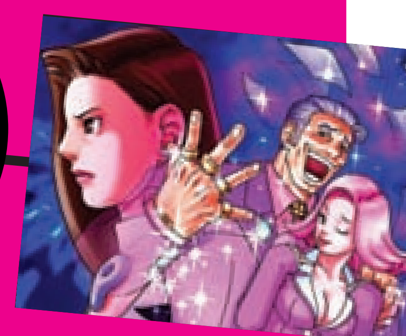


030

adventure. puzzle

Phoenix Wright: Ace Attorney

Протестую, ваша честь! Все, что сказано в этой статье, – гнусная ложь! Где факты? Где доказательства? И вообще, никаких игр не существует, это выдумка прокурора.





031

adventure. third-person

The Longest Journey

Если женщин в игре больше одной – жди беды. Прошли те времена, когда парень спасал девушку от гориллы и получал заслуженную награду. Теперь настали совсем другие времена.





RACING

Катаемся на легковых автомобилях, мотоциклах, грузовиках, а иногда – даже катерах и футуристических летающих машинах. Обычно надо обогнать всех конкурентов, но многие игры предлагают задания и поинтереснее.

032 racing. mission-based

цикл Driver

Аккуратно водить – это важно. Будете маяться дурью – завалите миссию. И, внимание, из машин можно выходить! Но будьте внимательны: это вам не GTA, прохожих расстреливать не стоит.



033 racing.car combat

цикл Twisted Metal

Одна из первых консольных игр, обезображенных пиратами-русификаторами. Выместить ярость можно на Эйфелевой башне и других достопримечательностях. Машинки стреляют!









034 racing. formula_one

цикл Geoff Crammond's Grand Prix

Бережно воссозданные гонки «Формула 1». Хотите почувствовать себя Шумахером? Вам не сюда. Здесь геймер – это ошалевший от безнаказанности неумелый подросток за рулем настоящего болида.



035 racing. arcade

цикл Crazy Taxi

Как в разгар кризиса заработать деньжат? Одолжить у дедули-соседа старые «Жигули» и колесить по городу с клиентами. Они – те еще мерзкие твари, чуть обидел – и уже готовы свалить, не заплатив.





036 racing. futuristic

цикл F-Zero

Яркие блестяшки, быстрые машинки, спецэффекты в пол-экрана и космические скорости. Юный Анакин тренировался на F-Zero, прежде чем рискнуть в гонках на Татуине. И, знаете, тренажер не подвел!





racing.offroad

цикл Colin McRace DiRT
Зачем чинить дороги, когда можно купить джип? Пока правительство не накопило денег на внедорожник каждому гражданину РФ (для этого понадобится 7 трлн. долларов США), осваивайте самую народную игру. Пригодится!

037





racing.kart

цикл Mario Kart
Каждый вечер мы с друзьями собираемся, катаемся на картах (машинки такие), едим грибы, кидаемся друг в друга зелеными панцирями и весело смеемся. Доктор, что мы делаем не так?

038



racing.street

цикл Project Gotham Racing
Эти ребята сделали Metropolis Street Racer, но Dreamcast не спасли. Их взяли поднимать гонки на Xbox, и тут дело пошло лучше. Следующий пациент – PlayStation 4?!

039









racing.GT

цикл Gran Turismo
Кадзунори Ямаути можно все. Он издевается над геймерами, кормит их обещаниями, снимается в пафосных фотосессиях и нанимает на работу смешных переводчиков. Но зато и гонки у него лучшие.

040



racing. motorcycle

цикл MotoGP
Удивительно, но симуляторы мотоциклов обходятся без православных байкеров в кожаных косухах и крестах на голое тело. Гонки и гонки, только железный конь о двух, а не четырех колесах.

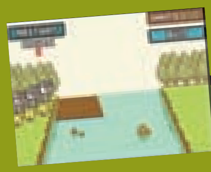
041





SPECIAL

Игры, которые невозможно отнести ни к одному жанру, сваливаются в одну кучу под кодовым названием «особенные». Это может быть танцевальный симулятор, мозготренажер, пазл или компьютерная версия шахмат. Кстати, именно такие типы игр особенно популярны в последние годы.

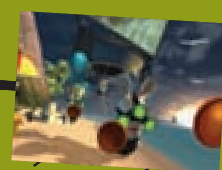




042 special. edutainment

Professor Layton and the Curious Village
Осваивайте дедукцию в компании японских шерлоков холмсов. Ня, кавай и другие страшные термины из рубрики «Банзай» прилагаются. Можете показать игру девушке или маме.





043 special. party_game

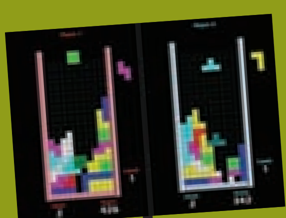
цикл Rayman Raving Rabbids
Ночью в разгар сдачи «Страны Игр» мы с друзьями включаем «Кролегов» и прочищаем мозги вантузами. Так рождаются наши гениальные статьи. Нет, правда. Или шутка? Сейчас поиграем и решим.





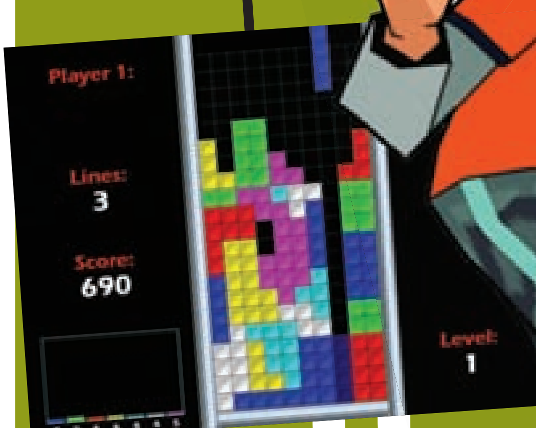
044 special. virtual_life

цикл The Sims
Раньше девочки играли в куклы. Теперь у них есть The Sims. Куклы – на помойку, все карманные деньги – Electronic Arts. И так двадцать раз. И еще сто – впереди.



045 special.puzzle

Tetris
Товарищ Пажитнов, следуя заветам партии, изобрел гениальную вещь и не заработал на ней ни копейки. Все сожрали капиталисты из Nintendo. Хорошо, что хоть его авторство не отрицают проклятые американцы.





special. rhythm



046 special.rhythm. music

цикл Guitar Hero
Нажимать на кнопки на фальшивой гитаре и строить из себя Эдди ван Халена – любимое развлечение миллионов. А что? Тренировать у себя чувство ритма – занятие полезнее многих других.



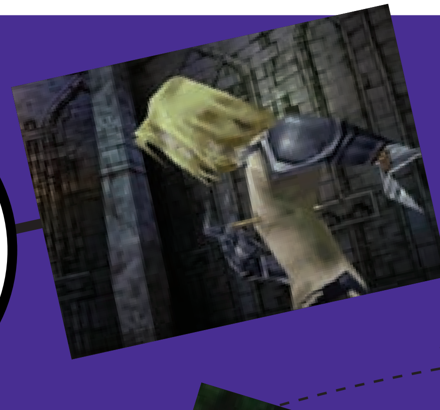
047 special.rhythm. dancing

цикл Dance Dance Revolution
Фильм «Васаби» – лучшая история о современной японской молодежи. Ядерный взрыв мозга в каждом кадре – и ведь правда. Там танцуют на Dance Dance Revolution, чего и вам желаем.

ROLE-PLAYING

Либо придумываем персонажа с нуля и отыгрываем его роль, либо следим за приключениями готовых героев и героинь. Попутно виртуальные люди (или, скажем, эльфы) накапливают опыт, получают новые способности, переодеваются в более прочные шмотки и овладевают секретами магии. К переодеванию в костюм медсестры и реактивным противотанковым гранатометам RPG отношения не имеют.





048 role-playing. action-RPG

Vagrant Story

Долгие годы мы ломали голову – зачем у штанов Эшли вырезы в районе ягодиц?! Разработчики сказали нам: ничего такого не имели в виду, просто дизайн. Видимо, для лучшей вентиляции.



049 role-playing. console-style

цикл Final Fantasy

Она каждый раз уходит, но обещает вернуться. Последняя история о любви, дружбе и чокобо. Когда наши дети будут играть в Final Fantasy XX, мы не будем им орать: «Марш в постель!».



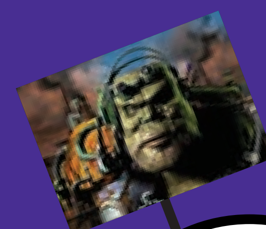


050 role-playing. rogue-like

Цикл Diablo

Утром проснулся, пару зелий перехватил – и в подземелье, монстров валить. Вечером – в портал, и домой. Лишнее добро – к скупщику оружия и брони. Жаль только, золото нельзя сбербанковским переводом маме отправить.





051 role-playing. PC-style

цикл Fallout

Опыт показывает: если в игре можно «грабить корованы», ей не избежать успеха. Как ни старались издатели первых частей похоронить сериал, у них ничего не вышло. Добро пожаловать на развалины Америки!



role-playing. MMO



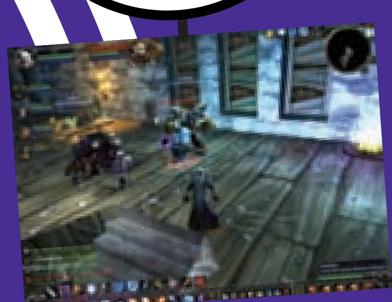




052 role-playing. MMO.fantasy

World of Warcraft

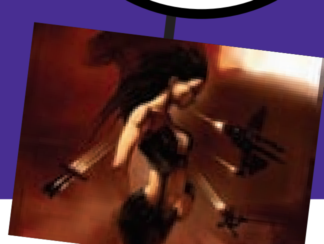
Когда девушка по ночам ходит в рейды, ждите беды. Она найдет там себе орка восьмидесятого уровня и изменит с ним человеческой расе. Выход один: стать эльфом и обзавестись эпическим маунтом.



053 role-playing. MMO.sci-fi

EVE Online

Дело Гагарина живет в игре исландских умельцев. Пусть корабли не бороздят просторы реальной Вселенной, в MMO все иначе. Альянсы менеджеров среднего звена бороются за место под солнцем. Вернее, солнцами.





054 role-playing. tactical

цикл Fire Emblem

Шахматы для любителей игр, аниме и журнала «СИ». Знакомимся с персонажами, двигаем их по клеточкам, находим новых друзей и жертвуем ими на поле боя. На войне как на войне.



SIMULATION

Попытка точно имитировать управление реально существующей, разрабатывающейся или попросту выдуманной (но достоверной!) техникой. Много цифр, кнопочек, лампочек, точная симуляция законов физики, - далеко не каждый сможет освоить такие игры даже с десятого раза. Но если получится – можете смело считать себя хардкорным геймером.

simulation. flight





055 simulation. flight.civilian_plane

цикл Microsoft Flight Simulator

Хотите устроиться на работу в Аль-Каиду? Вам не обойтись без летной школы. Например, недели за MFS. Правда, после этого вы вряд ли захотите заниматься терроризмом. Небо влюбляет в себя.




056 simulation. flight.helicopter

DCS: Black Shark

«Вертолеты – души погибших танков», – гласит бородатый анекдот. Они же – главная гроза живой бронетехники. Отомстите за павших товарищей и поддержите отечественный ВПК!




057 simulation. flight.modern_jet

Falcon 4.0: Allied Force

Премьер и президент любят кататься на сверхзвуковых истребителях. Чем читатели «Страны Игр» хуже? Вот только управлять машиной придется самостоятельно. Сможете ли взлететь и не разбиться?




058 simulation. flight.WWII

Il-2 Sturmovik

Шутить на тему Великой Отечественной – кощунство. Поэтому просто напишу: лучший симулятор легендарного штурмовика. Учите матчасть.

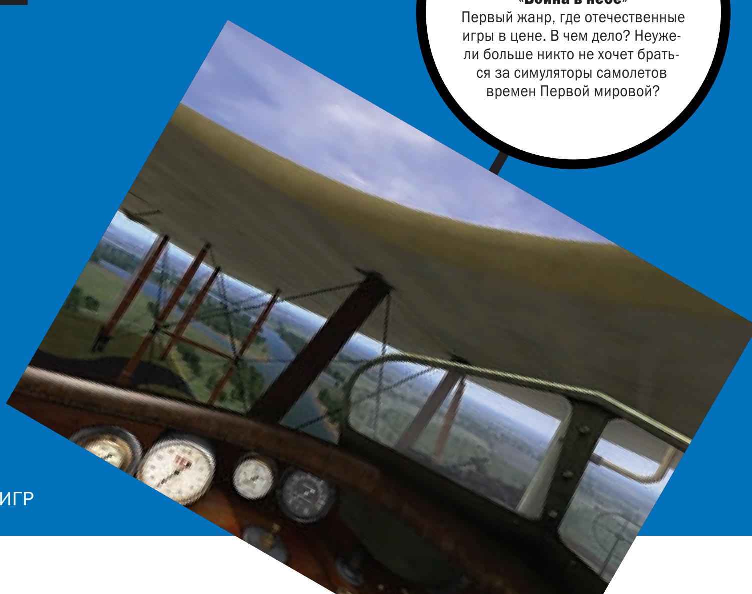


059 simulation. flight.WWI

«Война в небе»

Первый жанр, где отечественные игры в цене. В чем дело? Неужели больше никто не хочет браться за симуляторы самолетов времен Первой мировой?

ПРЕМЬЕР И ПРЕЗИДЕНТ ЛЮБЯТ КАТАТЬСЯ НА СВЕРХЗВУКОВЫХ ИСТРЕБИТЕЛЯХ. ЧЕМ ЧИТАТЕЛИ «СТРАНЫ ИГР» ХУЖЕ?






060 simulation.spaceship

Freelancer

Завидую фрилансерам будущего. Надоели офис, работа, босс, жизнь от получки до получки – сел в звездолет, и вперед. В Галактике полно людей, мечтающих сделать вас мальчиком на побегушках и без соцпакета.







061 simulation.ship

«Корсары»

Игра, где вода лучше, чем в жизни. А иногда, бывает, плывешь на корабле, и тут бац! – молния бьет прямо в темечко! У некоторых капитанов так в голове и застревает навсегда.



062 simulation.train

цикл Densha de Go!

Видели объявления в метро насчет работы машинистом за 30+ тысяч рублей в месяц? Есть люди, которые делают все то же самое, но бесплатно. Даже еще и выкладывают компании Taito по полсотни долларов за диск!





063 simulation.mech

цикл MechWarrior

И царил во Внутренней Сфере порядок (так себе, если честно). И пришли извне могущественные Кланы (натурально индейцы). И схлестнулись гигантские боевые машины в схватке (эпической). Так началась «Санта Барбара» XXXIV века.





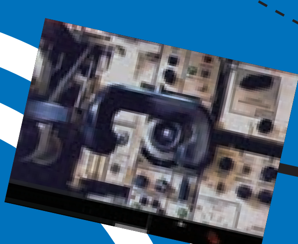
064 simulation.submarine

цикл Silent Hunter

Самый читерский вид войск. Плывешь себе под водой, подкрадываешься ко врагу со спины, пускаешь торпеду под ватерлинию, и тихо-тихо сваливаешь на базу. Умерло рыцарство, умерло.







065 simulation.tank

Steel Beasts

Железными гусеницами давят они несчастных пехотинцев. Снаряды их разрывают врагов на куски. Кровавую жатву собирают стальные монстры. Смотрите на видео: «Танкист возвращается».



SPORTS

Часто их называют «спортивными симуляторами», но просчитать поведение живых атлетов – не то же, что сымитировать танк. Проще сказать, что мы попросту играем в футбол, хоккей или, скажем, гольф на компьютере или приставке. Иногда предлагается не управлять спортсменами напрямую, а влиять на них с позиции главного тренера. Это спортивные менеджеры (в основном, футбольные).

sports. alternative





066 sports. alternative. skateboarding

цикл Tony Hawk's Pro Skater

Заимел джойпад с аналогами – готов кататься! Глупые разработчики недавно выпустили электронную доску с датчиками – и провалились. Кнопки-то геймерам привычнее!





067 sports. alternative. snowboarding

цикл SSX

Снежные уровни всегда самые красивые. А если вся игра посвящена зимним видам спорта? Настраиваем телевизор на лучшее отображение оттенков белого – и вперед, штурмовать склоны.







068 sports. alternative.surfing

Kelly Slater's Pro Surfer

Если геймера привести в «Кто хочет стать миллионером» и задать вопрос о звездах экстремального спорта, он легко отличит Келли Слейтера от Шона Вайта. То-то телезрители удивятся.



069 sports. traditional. basketball

цикл NBA (от 2K Sports)

Я негров уважал бы только за то, что есть Майкл Джордан на свете! Впрочем, если есть каждый день ведро «Растишки», можно и самому стать супербаскетболистом. Но я предпочитаю включить свежую NBA.

070 sports. alternative.biking

цикл Dave Mirra Freestyle BMX

В издательстве «Гейм Лэнд» есть журналы о лыжах, а есть – о велосипедах. Вот было бы весело сделать отдельное издание о симуляторах двухколесных друзей, приводящихся в движение мускульной силой!









071

sports.
traditional.boxing

цикл Fight Night
Столько лет никто не знал, как по-человечески сделать симулятор бокса! А теперь мы каждый год читаем рецензии о реалистичных рассечениях и учимся отвешивать хук правой.



072

sports.
traditional.
football.sim

цикл FIFA
Одиннадцать потных мужиков бегают по полю. Они подчиняются каждому вашему слову. Это прекрасно. Одно плохо: обе руки заняты джойпадом, бутылку пива держать нечем.





073

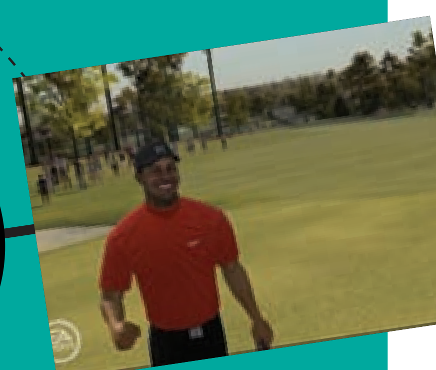
sports.
traditional.football.
management

цикл Football Manager
Завидуете зарплате Гуса Хиддинка? Считаете, что сможете вправить мозги российским футболистам? Знаете, как лучше? Попробуйте Football Manager. Иллюзий станет изрядно меньше.



sports.
traditional







074

sports.
traditional.golf.sim

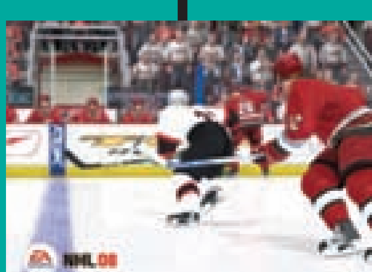
цикл Tiger Woods PGA Tour
Когда-то гольф был спортом для элиты. Дорогой, престижный, неспешный. А теперь любой неудачник может скачать Tiger Woods PGA Tour из торрентов и насладиться гольфом бесплатно.



075

sports.
traditional.ice
hockey

цикл NHL (от EA)
В бой идет ледовая дружина… Нет, это не битва на Чудском озере и даже не драка «Витязя» с «Авангардом». Это российские геймеры подключили широкополосный Интернет к Xbox 360.

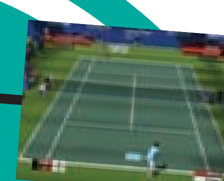




076

sports.
traditional.tennis

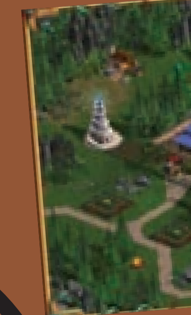
цикл Virtua Tennis
Стоны Анны Курниковой геймеры выучили наизусть. Но в мире немало и других сексуальных теннисисток. Есть к чему стремиться, есть зачем ждать новые выпуски Virtua Tennis.



STRATEGY

Если очень хочется управлять армиями, странами, на худой конец – сельскохозяйственными фермами, мимо стратегий точно не пройдете. Некоторые из них требуют отменной реакции, другие – усидчивости, третьи – недюжинных аналитических способностей.







077 strategy. breeding

цикл Harvest Moon

Утром проснулся, подоил корову, собрал яйца в курятнике, выпустил собаку погулять, отогнал долгоносиков от посевов, полил помидоры, прополол землянику. Что забыл? Ах да, нарвать полевых цветов любимой!

strategy. city_ building





079 strategy.city_ building.historic

цикл Caesar

Загадка: почему строительство древнеримских городов так привлекает геймеров-девочек? Ответ: мужики в тогах, домики красивые. Тихо, спокойно, уютно. И войны почти нет.



078 strategy.city_ building.modern

цикл SimCity

Завидуете зарплате Юрия Лужкова? Считаете, что сможете построить четвертое кольцо дешевле и быстрее? Знаете, как лучше? Попробуйте SimCity. Иллюзий станет изрядно меньше.





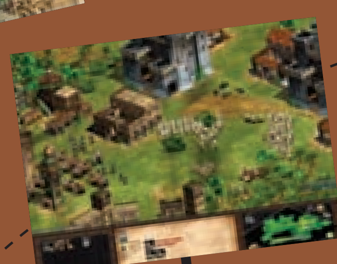
080 strategy. real-time.sci-fi

цикл Supreme Commander

Роботы размножаются с помощью металла и нанотехнологий. Попал один на планету – за пару часов наплодил сотни две-три тварей. Ездят, плавают, летают и стреляют друг в друга. Наведите порядок!



strategy. real-time







083 strategy. real-time.fantasy

цикл Warcraft

Универсальный конструктор сюжетов для героической фэнтези. Эльфы сожгли родную хату? Герой прокачается до десятого уровня, соберет армию тауренов и отомстит обидчикам. Каждая новая партия на Battle.net уникальна.

081 strategy. real-time.historic

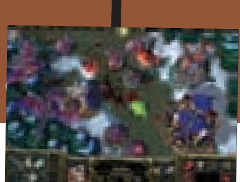
цикл Age of Empires

Еще вчера охотники и собиратели, а сегодня – грозные легионеры, завоевавшие полмира. Эпохи сменяются одна за другой – только успевай осваивать новые технологии.

082 strategy. real-time.modern

World in Conflict

Грозно ревя моторами, Т-90 очищают Сиэтл от партизан, американцы в панике применяют тактическое ядерное оружие на собственной территории. Это придумали нейтральные шведы, если что.











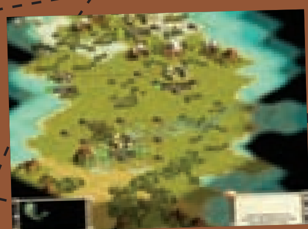
strategy. turn-based.fantasy

цикл Heroes of Might & Magic

Кто круче – черные драконы или титаны? Делать ставку на магов или волшебников? Думайте спокойно, не торопитесь – игра ведь пошаговая. И не забудьте выкопать сокровище!

084



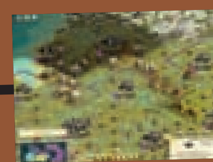


strategy. turn-based.historic

085

цикл Civilization

Ацтеки-коммунисты и демократическая Россия – как вам такой расклад холодной войны? Геймер примет народ с сохой и оставит с ядерной бомбой. Главное – успеть отправить колонистов в космос до глобального потепления.



strategy.global

цикл Europa Universalis

Паны дерутся, у холопов чубы трещат. А читали в учебниках истории о Крестовых походах, крестьянских войнах? В игре точно воспроизведены все тяготы руководства государством в средние века и чуть позже.

086

strategy. turn-based







strategy. turn-based.modern

цикл Advance Wars

«Танчики» из детства превратились в самую умную и понятную пошаговую стратегию на свете. Одно неясно: почему линкор палит из орудий на полкарты, а ракетный крейсер умеет стрелять по врагам только в упор?

087







strategy. tycoon

цикл Railroad Tycoon

Почувствуйте себя настоящим магнатом. Всего-то и надо – стартовый капитал, голова на плечах и не занятая другими ниша. Хотите – связывайте железными дорогами американские города, хотите – стройте психбольницы. Суть одна.

088



strategy. turn-based.sci-fi

089

цикл X-COM

Власти скрывают от нас правду! Инопланетяне готовят вторжение, и мировое сообщество едва успевает их сдерживать. Война с терроризмом – только прикрытие, настоящий враг приходит из космической пустоты.





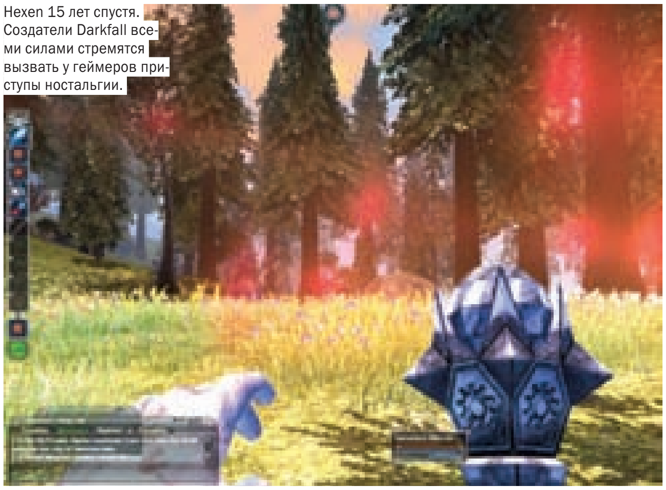


strategy. wargame

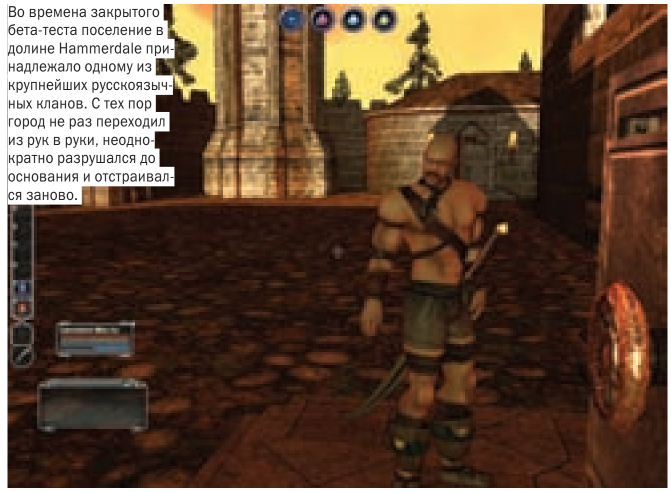
цикл Combat Mission

Здесь все по-настоящему. Юниты не тренируются за 30 секунд в бараках, деньги не добываются в золотых шахматах, никаких кристаллов тиберия. Серьезные военные игры для увлеченных историков.

090



Hexen 15 лет спустя. Создатели Darkfall всеми силами стремятся вызвать у геймеров приступы ностальгии.



Во времена закрытого бета-теста поселение в долине Hammerdale принадлежало одному из крупнейших русскоязычных кланов. С тех пор город не раз переходил из рук в руки, неоднократно разрушался до основания и отстраивался заново.

В апреле прошлого года Эд Цитрон, сотрудник сайта Eurogamer, получив от Aventurine два пресс-аккаунта, опубликовал рецензию, оценив Darkfall в 2 из 10 баллов. Разразился скандал, продюсер Тасос Фламбурас заявил на официальном форуме Darkfall, что, согласно записям сервера, рецензент провел в игре не более четырех часов. Ирония в том, что, сколько бы там на самом деле ни отыграл Эд, на тот момент его оценка была очень точной. Автор этих строк много лет следил за проектом, участвовал в закрытом бета-тестировании и, получив пресс-аккаунт после официального релиза, знал, что рецензию на Darkfall он в ближайшее время писать не будет – потому как невозможно оценивать игру, которой фактически еще нет. Здесь важно вспомнить другое. EVE Online тоже не сразу завоевала сердца геймеров и критиков – CCP понадобились годы, чтобы превратить свое детище из никем не понятого аутсайдера в одну из культовых онлайн-игр современности.
Год назад на Darkfall было больно смотреть, сейчас – в нее уже можно играть. Прогресс налицо, и, возможно, через год оценка еще вырастет на балл-другой. Возможно.



Справа: Находясь в мирном режиме, вы управляете персонажем от первого лица. В такие моменты по ощущениям Darkfall близка к Might and Magic 7.

команду из игроков, и можете отправляться покорять моря и грабить прибережные города. После выхода контентного обновления «Conquer the Seas» одним из главных развлечений в Darkfall стали постоянные осады «морских крепостей» – двух огромных сооружений, расположенных в северном и южном морях Агона. В битве за контроль над ними сходятся целые флоты, насчитывающие десятки самых разных судов.

Инструкция по выживанию

Вообще Darkfall – прекрасный пример того, что бывает, когда светлые и возвышенные мечты сталкиваются с каменистой твердью реальности. Здесь есть все, о чем вы мечтали, размышляя об идеальной MMORPG, – чтобы незаметно подкрасться к врагу, приходится идти за ним по пятам, перебираясь на корточках от камня до камня. Вас не выдадут ни полоска жизней, ни сверкающий над головой ник персонажа – чтоб увидеть их, сначала нужно навести прицел. Никакой автоатаки или захвата цели – здесь лучники и маги играют в шутер от первого лица, а воины получили боевую систему, отдаленно напоминающую Mount & Blade – с широкими, размашистыми ударами, блоком и динамичными боями между всадниками.

Контента в игре очень много, и объем статьи не позволяет рассказать обо всем. Но. Прочтите еще раз первый абзац. Обладая запасом отличных идей, авторы Darkfall создали далеко не совершенную игру. Свобода – странная вещь, к ней все стремятся, но далеко не все умеют ею распоряжаться, и мало кому придется по вкусу полностью избавленный от каких-либо ограничений игровой процесс. И совсем уж единицы смогут смириться с техническим несовершенством. Даже спустя год после релиза нет-нет да и наткнешься на некритичные, но малоприятные баги. Интерфейс, равно как и графику, трудно назвать хорошими, а звуковое сопровождение – приемлемым. Хотя конкретно со звуком есть один нюанс. Да, приземляясь после прыжка, персонаж громыхает, как мешок с гвоздями, но зато вы этот грохот ни с чем другим не спутаете. Слышимость в игре очень хорошая, по характерным звукам, будь то бряканье после прыжка или стук копыт, вы всегда издалека распознаете приближающегося противника. Ни в одной другой MMORPG слух не помогал выживать.

Как уже говорилось, игры такого типа принято называть «песочницами», но Darkfall вызывает несколько иные ассоциации – это каменный замок на детской площадке. И плевать, что его стены обшарпаны, деревянные перекрытия под крышами башен так и не были закончены строителями-гастарбайтерами, а по вечерам в нем курят подростки – до тех пор пока там играют дети, и этим детям весело, он оправдывает свое существование. Уже сейчас у Aventurine есть своя небольшая, но преданная группа подписчиков, а значит, игра все-таки удалась. **СИ**

БОЕВАЯ СИСТЕМА ОТДАЛЕННО НАПОМИНАЕТ MOUNT & BLADE.



004

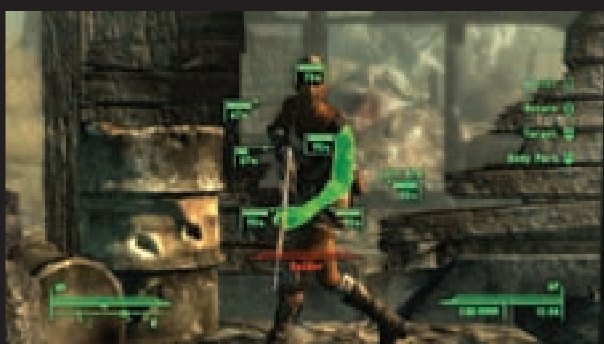
Story-driven

Все сосредоточено вокруг линейного эпического сюжета с яркими персонажами. Не так важно, как именно нужно проходить игру и что в ней делать. В любом случае геймер почувствует себя внутри эдакого десятичасового увлекательного фильма, причем эффект погружения – куда сильнее, чем в IMAX с 3D-очками. Ведь управляете героями вы лично!

Примеры игр:

- Bayonetta
- Uncharted 2
- Killzone 2
- Batman: Arkham Asylum
- Final Fantasy XIII





005

Sandbox

Основный смысл: идти, куда глаза глядят, и делать то, что вздумается. Здесь тоже обычно есть и сюжет, и обязательные задания, но имеется и огромное количество опциональных миссий. Да геймер и сам может выдумывать цели на ходу. Часто говорят, что в таких играх «можно жить».

Примеры игр:

- Assassin's Creed
- Grand Theft Auto
- Fuel
- Fallout 3

006

Sports/racing

Спортивные и гоночные игры и прежде имели немало общего, но теперь окончательно превратились в доступные и понятные увлечения для всех желающих, в том числе и совершенных не-геймеров. Кто угодно может взять в руки джойпад и изобразить что-то в Need for Speed или FIFA. Другое дело, что для совершенствования навыков понадобятся недели, если не месяцы.

Примеры игр:

- FIFA
- Gran Turismo
- Need for Speed





007

Multiplayer

То, что раньше было опциональным сетевым режимом, превратилось в главное блюдо. Вдвоем или вдесятером, друг против друга или плечом к плечу, но в одной игре, вместе. И не на специальных картах для десматча, а в основном сюжетном режиме – с роликами, уровнями, боссами и финальными титрами.

Примеры игр:

- Resident Evil 5
- Army of Two
- Command & Conquer 4



На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Окажись Muramasa: The Demon Blade сиквелом популярного сериала – не избежать бы ей «шестерки». Признаюсь, я ждала техничный beat'em up в духе Odin Sphere, даже несмотря на пятнадцатиминутные сеансы общения с новинкой на выставках. А получила – красивый, эффектный, но при этом, если не считать некоторых боев с боссами, однообразный марш-бросок по провинциям средневековой Японии, чем-то напоминающий об излюбленной теме Koei – «один против тысячи». И, вот парадокс, все равно привлекательный. Порубишь непутевых ниндзя где-то с полчаса, поворачиваешься от горного бога и его гигантских ступней – +5 к героизму на весь день обеспечены.



«Страна Игр» рекомендует

Игра	Жанр	Оценка
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	action.third-person	10
Silent Hill: Shattered Memories (Wii, PS2, PSP)	action-adventure.survival-horror	9.0
Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox 360, PS3)	shooter.first-person.modern	9.0
Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360i)	shooter.first-person.online	9.0
DJ Hero (Xbox 360, PS3, PS2, Wii)	special.rhythm.music	9.0
Tekken 6 (PSP)	fighting.3D	8.5
New Super Mario Bros. Wii (Wii)	action-adventure/platform	8.5
Need for Speed: Nitro (Wii, DS)	racing.arcade	8.0
Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)	role-playing.PC-style	8.0
Sims 3: World Adventures (PC)	simulation.life	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Dante's Inferno
(PC, PS3, X360, 2 февраля 2010 года)
Переосмысление первой части «Божественной комедии» Данте Алигьери на манер God of War: Данте в поисках возлюбленной крошит в капусту всех попадающихся на пути обитателей преисподней.

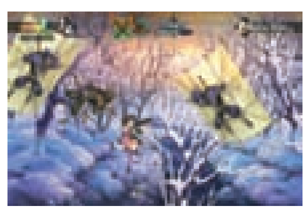
Star Ocean: The Last Hope International
(PS3, 12 февраля 2010 года)
Эксклюзивная для PS3 версия четвертой части Star Ocean с японской и английской озвучкой.

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers
(Wii, 5 февраля 2010 года)
Приключенческая игра во вселенной Crystal Chronicles порадует красочной графикой, огромным живым миром и кучей разнообразных мини-игр.

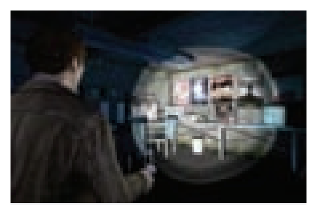
Phantasy Star III
(DS, 12 февраля 2010 года)
Очередная часть Phantasy Star, несмотря на название, не возвращает нас к традиционной RPG-механике номерных частей, а продолжает начатый Phantasy Star Online экшновый тренд.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Muramasa: The Demon Blade
Двухмерный beat'em up, предлагающий экскурсию по Японии времен сказок и легенд.
Читайте на странице 70

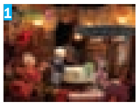


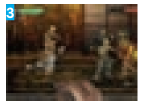
Silent Hill: Shattered Memories
Shattered Memories – не просто лучшая часть Silent Hill, но и огромный прорыв в жанре survival horror.
Читайте на странице 76

Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Odin Sphere
2 Comix Zone
3 Unbound Saga

7.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР

Мечи Киске и Момохиме бывают двух видов: клинки (бьют быстро, но отнимают не так много здоровья у врагов) и длинные клинки (удар наносится с небольшим замедлением).



Лишний повод с грустью вспомнить Odin Sphere – нет в Muramasa кустовой баранины и ягодок, вызревающих за счет духовной энергии убиенных врагов и не нужно в пылу боя лихорадочно решать, собрать эту самую энергию и потратить на раскачку оружия и суперприем или же срочно вырастить себе лекарств. Еда всего-навсего укрепляет боевой пыл героя, а обожраться невероятно легко. Когда Момохиме или Киске оказываются в едальне, их желудки, видимо, растягиваются до невероятных размеров. Иначе и не объяснишь, почему жалкий мандарин вызывает мгновенное чувство полной сытости в бою (и нельзя скормить герою что-то еще, пока храбрец не оголодает), но в раменной позволяют умять хоть десяток мисок фирменного блюда, если денег хватает.



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

› Muramasa: The Demon Blade

Нелегка жизнь средневекового ниндзя, отбившегося от клана. И ладно бы его преследовали только разгневанные собратья, готовые закидать отщепенца самодельными бомбочками да сюрикенами! Водяные демоны каппа, беспокойные призраки, чудовищные тенгу и гигантские сороконожки – все норовят отхватить кусочек от мечника, который забрел в их владения.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.beat-'em-up.2D
Зарубежный издатель:
Rising Star
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Vanillaware
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.muramasathedemonblade.com
Страна происхождения:
Япония

Еще тяжелее доля куноити – девушки-ниндзя. Зазеваешься, и вот уже в твоем теле поселился какой-то злобный дух, а тебе и справедливость-то восстановить некогда – непонятный монах тащит неприкаянную душу не пойми куда.

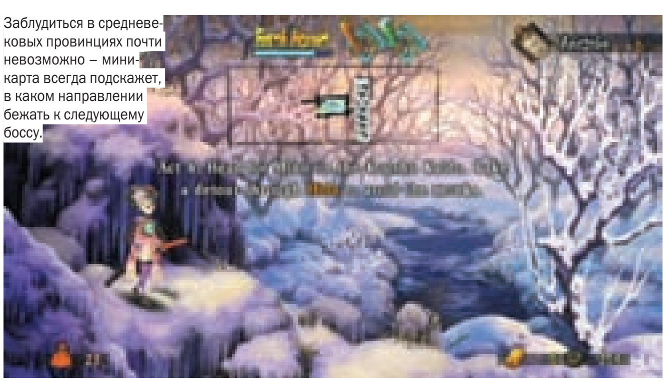
Так начинается Muramasa: The Demon Blade для Wii, двухмерный beat'em up от студии Vanillaware. Еще Odin Sphere для PS2 показала, что в команде Джорджа Камитани собрались превосходные художники: нарисованные ими декорации не уступали по богатству деталей и сочности красок иллюстрациям в самых роскошных книгах сказок и театральных постановках, скажем, «Сна в летнюю ночь» или «Золушки». Пышные леса, зловещие равнины загробного царства и полные раскаленной лавы подземные пещеры очаровывали и вызывали ностальгию по тем временам, когда среди геймдизайнеров еще не было специалистов по 3D, зато хватало мастеров по спрайтам.

Тогда нам предлагали экскурсию по миру, вдохновленному европейскими легендами, теперь же настал черед японских преданий. Рисовые поля, горные водопады, городские кварталы – любая провинция в Muramasa представлена так, что хоть сейчас на открытку. Восточным духом в игре пропитано все: шкала здоровья оформлена как горящая свеча, а чтобы залечить раны, можно приготовить на походном костре рамен, отведать суши в сельской едальне или же разыскать обезьяну, которая покажет дорогу в онсен – горячий источник, исцеляющий от любых недугов.

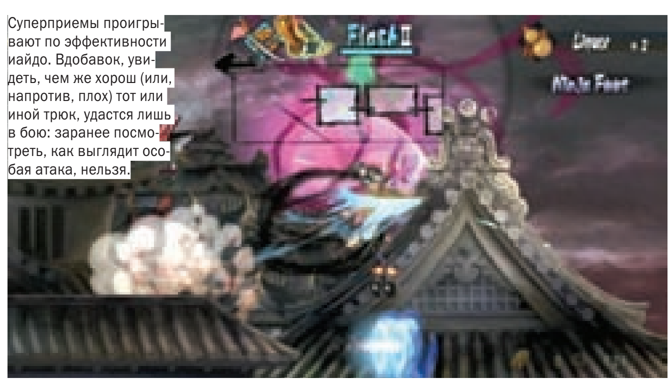
Задание геймеру по сути выдают прежнее: под его чутким руководством боец преодолевает одну комнату-арену за другой, расправляясь с набегающими противниками. Оба играбельных персонажа – уже упомянутый ниндзя-отщепенец по имени Киске и очаровательная куноити Момохиме – доступны сразу же, тогда как Odin Sphere приходилось перепроходить несколько раз, чтобы ознакомиться со всеми бойцами. Более того, разрешается менять лошадей на переправе – не завершив истории Киске, обратиться к приключениям Момохиме, и наоборот. Предупрежу сразу: если вам показалось, что в Odin Sphere персонажи были прописаны недостаточно хорошо, то Muramasa и вовсе разочарует. Истории бойцов не настолько тесно переплетаются, как, скажем, повести о валькирии Гвендолин и рыцаре Освальде, а общая манера повествования напоминает о GrimGrimoire, консольной RTS от Vanillaware (вот уж где хватало недосказанностей!)

Впрочем, экшнам простительна немногословность, и вполне вероятно, что для кого-то веской причиной не расставаться с Muramasa станут шесть концовок. И не сто-

Заблудиться в средневековых провинциях почти невозможно – мини-карта всегда подскажет, в каком направлении бежать к следующему боссу.



Суперприемы проигрывают по эффективности иайдо. Вдобавок, увидеть, чем же хорош (или, напротив, плох) тот или иной трюк, удастся лишь в бою: заранее посмотреть, как выглядит особая атака, нельзя.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивейшие виды средневековой Японии, интуитивное управление, гарантированное воскрешение после любого провала (перепроходить уровень не потребуется!), шесть концовок.

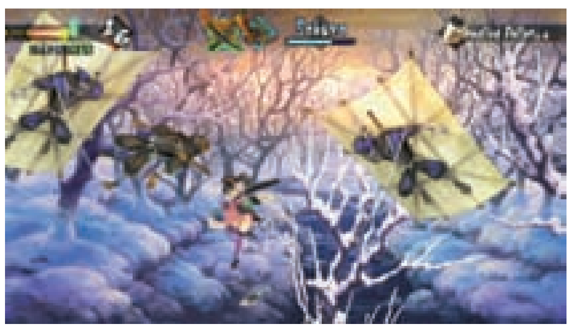
НЕДОСТАТКИ Играбельные персонажи мало чем различаются между собой, действительно интересных боссов маловато, дополнительные элементы не обогащают геймплей.

РЕЗЮМЕ Двухмерный beat'em up, который далеко не так зубодробителен, как лучшие образчики жанра «побей их всех». Боевая система интуитивна, но при этом особой замысловатостью не отличается, сложные противники наперечет, арсенал не впечатляет разнообразием, а два доступных бойца дублируют друг друга. Зато стильно и красиво – глаз не оторвать.

ЕСЛИ ВАМ ПОКАЗАЛОСЬ, ЧТО В ODIN SPHERE ПЕРСОНАЖИ БЫЛИ ПРОПИСАНЫ НЕДОСТАТОЧНО ХОРОШО, ТО MURAMASA И ВОВСЕ РАЗОЧАРУЕТ.



Блокировать удары быстро отучаешься: против обычных врагов такая тактика еще поможет, но в поединке с боссами мечи недолго служат щитами – моментально ломаются.



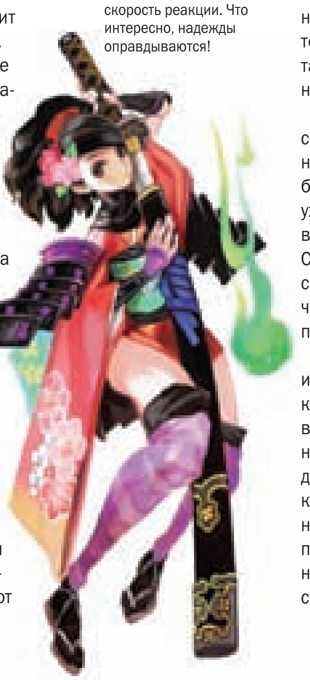
Вверху: Все метательные снаряды позволяют отбивать обычным ударом. В битве, правда, больше полагаешься на то, что какой-то из взмахов мечом таки придется по вражеской бомбочке, а не на зоркость и скорость реакции. Что интересно, надежды оправдываются!

ит забывать о возможности сразиться от лица Киске с боссами Момохиме (и наоборот), а также «идеальном» уровне сложности (у персонажа на протяжении всей игры – 1 HP), который открывается, если пройти одну из сюжетных кампаний хотя бы раз.

Правда, в той же GrimGrimoire сумбурность сюжетных сценок с лихвой компенсировалась боями-шарадами. Поначалу складывается впечатление, что у Muramasa есть все задатки неплохого beat'em up. В первом же учебном сражении выясняется, что управление на редкость просто и интуитивно: за большинство ударов отвечают комбинации клавиши «А» и различных положений аналогового стика (или же кнопок на D-pad). Чувствительность Wiimote к наклону не задействуется никак. Быстро привыкаешь, что защититься от вражеского удара – значит, не отпускать чуть дольше «А», но и отбивать чужие сюрикены не возбраняется (а всего-то требуется провести обычную атаку, нажав все ту же «А»). Вскоре на пути появляются бродячие самураи, для победы над которыми придется использовать особую технику: заставляем персонажа присесть, нажимаем «А», задерживаем палец на кнопке, потом отпускаем, и боец подскакивает, с силой обрушиваясь на противника. Чем дальше в лес, тем больше ниндзя вылезают из кустов, и тут кстати приходится еще один секрет. Дело в том, что и Киске, и Момохиме всегда носят с собой по три меча. Когда они убирают в ножны один и достают другой, то демонстрируют знание иайдо: как выхватить оружие и одновременно этим же движением убить врага (погибают, правда, только самые слабые). Вдобавок каждый клинок дает шанс использовать некий суперприем (разумеется, если хватит так называемой духовной энергии).

А теперь – о специфическом. Несмотря на два режима сложности (нормальный и «хард»), самураи и один из подвидов ниндзя (с моргенштернами) оказываются, пожалуй, единственными рядовыми соперниками, против которых необходимо использовать какую-то хитрость. Во всех остальных случаях сойдет старый добрый натиск: колошматишь по «А» – либо попадешь по неприятелю, либо отобьешь подлетевший снаряд. Даже на «харде» от этой стратегии не вынуждают отказаться (справедливости ради отмечу, что акцент на умение быстро перемещать персонажа в пространстве все же делается). От упорного блокирования ударов сломался меч? Во-первых, он через какое-то время чудесным образом починится, а во-вторых, хватает предметов, с помощью которых можно оттянуть момент расплаты за недостаточную ловкость рук. Нельзя съесть несколько жареных кальмаров подряд, чтобы залечить раны? Не беда, никто не изничтожит героя, пока он нагуливает аппетит.

Исключение из правила «рядовые враги гибнут, не сопротивляясь» делается лишь для некоторых побочных миссий, но в них, напротив, обращаешь внимание, насколько неудобны арены в Muramasa. В Odin Sphere позволялось стратегически отступать, чтобы расправляться не со всей оравой неприятелей разом, а также лучше «считывать» их действия. Тут же полно небольших «рингов», на которых особо не развернешься. Порой даже специально участок уровня во время боя огораживают невидимыми стенами, провоцируя хаос на поле.



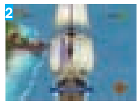
Далее – наши подопечные дерутся одинаково. Оружия много, но по сути речь идет всего о двух видах мечей. Чтобы раньше времени игроки не обзавелись чересчур мощными образчиками, работу кузнеца предлагают оплачивать как боевым пылом (накапливается благодаря еде), так и душами. Души разбросаны по аренам, и их предстоит собирать, как в каком-нибудь платформере: то запрыгнув на высокую ветку, то спустившись в ущелье. Пропустили несколько – не беда, их и без того накапливается столько, что не знаешь, куда девать. Какие мечи позволили изготовить – те уже в арсенале, и особо от предыдущих комплектов не отличаются, разве что посильнее, и набор из суперприемов иначе перетасован.

Повторные пробежки по одним и тем же локациям тоже заставляют взгрустнуть. С одной стороны, игроку облегчают задачу. Враги респаунятся не сразу, так что примерно полпровинции удастся пробежать без единой стычки. С другой – возвращаться-то все равно приходится. Иногда получается обойтись без марафонов: на дороге встретятся рикши, или же последняя посещенная часовня-сейв находится как раз в нужной стороне (к ней телепортирует специальный камень), но такие случаи во время первого прохождения – скорее редкость, чем правило.

Но самое главное – большинство боссов не оставляют впечатления, что ради них и требовалось досконально изучать боевую систему и прибегать к каким-то ухищрениям. Зрелищных драк хватает, а вот действительно интересных – единицы. Скажем, как-то мне предложили схватиться с сороконожками, которые только и делали, что ползали, изредка собираясь с духом и пытаясь протаранить моего подопечного.

В нынешнем виде Muramasa – красивый и совсем не обременительный beat'em up, в который приятно поиграть полчаса или час вечером, особенно если японская культура не вызывает чувства отторжения. Другое дело, что большинство придумок здесь редко воспринимаются как действительно нужные, а после Odin Sphere (да и GrimGrimoire) подобный подход разочаровывает. Неужто на Камитани и впрямь так повлияло распространенное мнение об аудитории Wii? **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Mount & Blade
2 Sid Meier's Pirates!
3 Medieval II: Total War

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»/Snowball
Разработчик:
«СічЪ»
Количество игроков:
до 1
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.snowball.ru/oim
Страна происхождения:
Украина



Базовая (1.011) версия «Огнем и мечом» оставляет тягостные впечатления, кажется даже, будто ее совсем-совсем не тестировали. Кампания за Речь Посполитую не работает, вылеты идут один за другим, владения приносят миллионы и даже миллиарды дохода (кто не понял – этого герою хватит до конца жизни, и не одной), зато болезни выкашивают ваш отряд со скоростью, приближающейся к световой... В общем, если возможности скачать или найти последний патч у вас нет, лучше пока игру не брать. Тем более что даже «заплатка» 1.014 всех проблем не решает – к примеру, в украинском сюжете до сих пор имеется «затык», да и в «жечьпосполитом» сценарии не все гладко (подсказка – постарайтесь не спешить с уничтожением Швеции, чтобы не пришлось переигрывать с начала). Кроме того, владельцы Vista или Windows 7 не застрахованы от вылетов на рабочий стол. Неприятно, но факт.



ТЕКСТ
Андрей Окушко

› Mount & Blade: Огнем и мечом

Хотите встретиться с Богданом Хмельницким или даже посетить царя Алексея Михайловича прямо в его палатах? «Огнем и мечом» предлагает это сделать, отправившись в середину XVII века и написав историю одного героя. Историю долгую, но интересную, уж не сомневайтесь.

При пристальном рассмотрении «Огнем и мечом» вызывает противоречивые чувства – есть ее за что поругать, но есть и за что похвалить. И все же начну с похвал – атмосфера восточноевропейского XVII века в игре восстановлена достаточно точно. Тут вам и уникальная архитектура для каждого города или крепости (двух одинаковых штурмов не будет, и не надейтесь), и воссозданные предметы экипировки (включая мой любимый панцирь крылатого гусара), и сюжетные диалоги.

О сюжете стоит сказать особо – ведь именно он является одним из сильнейших козырей проекта. Для трех фракций (Московского царства, Речи Посполитой и Запорожской Сечи) написаны особые истории, в которых главная роль отводится именно вам (крымчаки и шведы остались без «авторских» приключений, о причинах этого чуть ниже). И неважно, будете вы спасать страну от шведского «потопа» или же возводить себя любимого (при помощи немаленькой армии,



Увы, но движок, похоже, не позволил привести все происходящие события в соответствие с сюжетом. Поэтому не стоит удивляться, если встреченный вами воевода рассказывает о том, что Речь Посполитая воюет с Московией и дружит с татарами, тогда как экран межгосударственных отношений демонстрирует совсем иную картину. Страны вольны в выборе политики, но иначе сделать, пожалуй, нельзя. Да и не так интересно было бы, если б у AI отобрали свободу выбора. Пусть даже частенько зависящую лишь от того, «что на кубиках выпало».

Слева: Административное здание, церковь, хатки – все выглядит таким родным и знакомым. Особенно если вы происходите из земель, принадлежавших когда-то Речи Посполитой.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сюжетные линии за три из пяти наций, новые юниты и предметы, измененная механика штурма крепостей и городов.

НЕДОСТАТКИ Не каждый сюжет можно пройти до конца, багов в игре воз и маленькая тележка, да и вылеты в систему нередки.

РЕЗЮМЕ Добавление в Mount & Blade сюжета и перенос действия в XVII век на просторы Восточной Европы – вот основные плюсы «Огнем и мечом». Жаль только, что с релизом поспешили и получилось, что базовая версия неиграбельна чуть более чем полностью, и даже после второго патча ситуация далека от идеальной. Но создатели обещают вносить в проект правки до тех пор, пока он не будет «вылизан до консольного блеска». Что ж, поверим им на слово и отправимся добывать царский трон. Да-да, здесь и такое возможно.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ПРИЗ ТОМУ, КТО ПЕРВЫМ ПРОЙДЕТ ВСЕ ТРИ СЮЖЕТНЫЕ ВЕТКИ. ЧУЕМ, ЖДАТЬ ПРИДЕТСЯ ДО ВЫХОДА СЛЕДУЮЩЕГО ПАТЧА.

Слева: В трактире можно нарваться на кулачную драку или даже на дуэль с посетителем. Правда, дуэль какая-то странная – трое на одного (подсказка: трое – не с вашей стороны).

Внизу: Локации нарисованы с любовью – штурм каждой из них хоть чем-то, да отличается от всех прочих. И за это создателям полагается большой пряник.



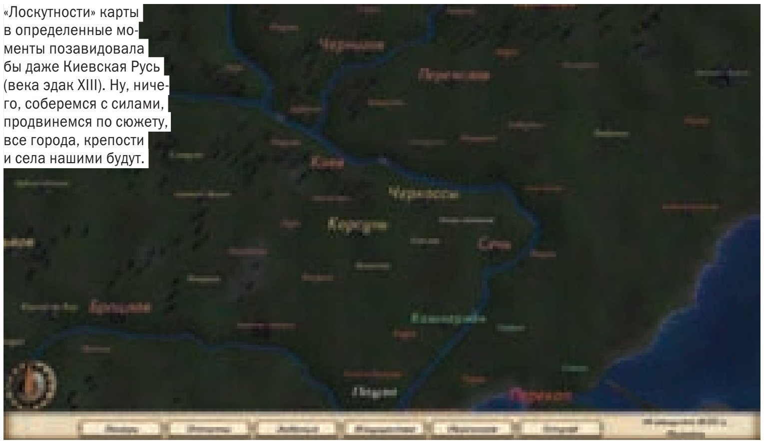
разумеется) на московский трон, скучать не придется. Ждет вас и мнимое предательство, и побег из тюрьмы, и встречи с великими людьми, и даже посещение гарема (правда, пикантных подробностей не ждите, на полную перерисовку женских моделей и их анимацию разработчики не решились). А еще – интереснейшие диалоги, читать которые по диагонали настоятельно не рекомендуем (именно в них порой содержатся важные подсказки, помогающие продвинуться дальше по сюжету). Кстати, разработчики обещают особый приз тому, кто первым пройдет три ветки до конца и представит доказательства этого, но, боимся, ждать церемонии торжественного награждения придется до выхода следующего патча (автор пользовался версией 1.014). Багов предостаточно и по сей день – сталкиваться с проблемами вы будете регулярно, и совет тут лишь один – почаще записывайтесь и делайте резервные сейвы в ключевые моменты кампании, чтобы при случае нашлось куда вернуться, если история героя зайдет в тупик. Впрочем, тупик может оказаться совсем не тем, чем кажется – если что-то не получается, попробуйте поспрашивать у спутников (обычно один из них «квестовый», как пан Заглоба или Мамай) или пообщаться с ключевыми фигурами (воеводами там или полковниками). Разгадка может лежать на поверхности. Если, конечно, разгадка существует и вы не попали в банальный «затык».

Определенные проблемы есть и с балансом – на взгляд автора, казаки получились послабее прочих, да и крымские татары совсем не выглядят страшными. А вне конкуренции, похоже, шведы с рейтарами и Речь Посполитая с крылатыми гусарами. Сочетание этих двух родов войск способно принести вам победу чуть ли не в любом бою и даже при штурме (и это притом, что брать крепости приходится в пешем строю, коней отбирают по-прежнему). Виктории можно попробовать добиться и с помощью большого числа стрелков, но кавалерийская лава или такой же набор стрелков без труда противостоят этой тактике. Останется прикрывать своих мушкетеров копейщиками, только от ударов кавалерией в тыл это не спасает, да и разрекламированные вагенбурги

В странствиях вам обязательно попадутся известные (или просто интересные) персонажи. Взять, например, Жака де Клермона, знакомца д'Артаньяна – к слову, парень отзывается о знаменитом мушкетере отнюдь не самым лестным образом. Занятна и история Влада Цепеша (да-да, того самого Дракулы) – попробуйте, кстати, при встрече взять его в команду и посмотреть, как на это потом отреагируют спутники. Да и ксендз Спасокукоцкий – что-то с чем-то, похож на незабвенного фельдкурата Отто Каца из «Похождений бравого солдата Швейка». В общем, герои разработчикам удались на славу, с этим не поспоришь.

Ваш покорный слуга в наряде крылатого гусара. Конечно, еще не факт, что в таких доспехах ходили в бой, а не на парад, историки, как говорится, не определились.





«Лоскутности» карты в определенные моменты позавидовала бы даже Киевская Русь (века эдак XIII). Ну, ничего, соберемся с силами, продвинемся по сюжету, все города, крепости и села нашими будут.



Как говорится, «Очень приятно, царь!»

КОММЕНТАРИЙ

АЛЕКСЕЙ АРБАТСКИЙ



К сожалению, прекрасный дух эпохи, который должен был стать главной фишкой игры, во многих эпизодах попросту развеивается. Половина стандартных диалогов в несюжетных квестах вовсе не переписана, и Алексей Михайлович говорит, как какой-нибудь сеньор из M&B, слово в слово.

Некоторые фишки, обещанные разработчиками, хорошо выглядят на словах, но реализованы ужасно. Возьмем те же драки в кабаках. Идея – отличная. И, казалось бы, что сложного – сделать кабак боевой локацией после диалога, чтоб можно было вволю попрыгать с саблей по столам, сбивая ногами кубки и глиняные кувшины… Фигушки – чтобы подраться, надо подойти к специальному драчуну, сделать ничего не решающий выбор между репликами и… очутиться посреди главной городской площади напротив троих бойцов, одетых в униформу для потасовок. Некрасиво!

Вторая проблема – историческое вооружение. Пороховое оружие сделано довольно интересно, заряжать долго, зато эффект мощный. Но почему не реализованы соответствующие тактики? Мы не можем заставить солдат задержать выстрел, чтобы потом пальнуть по врагу в упор! Только беспорядочный огонь… А если приказать им не стрелять – они даже ружья не зарядят. Наши мушкетеры не прячутся под пики пикинеров, приседая перед (а не за) ними – а это распространенный прием в ту эпоху. А пикинеры по-прежнему не умеют ходить строем и потому плохо защищают от кавалерийских атак.

Вот такой печальный мод вышел. Гораздо хуже многих самодельных!

Внизу: Азак-Кале – это не отряд, а город, но на карте с какого-то момента стал отображаться фигуркой армии. Вот вам лишь один из многочисленных мелких багов «Огнем и мечом». Ждем следующего патча…

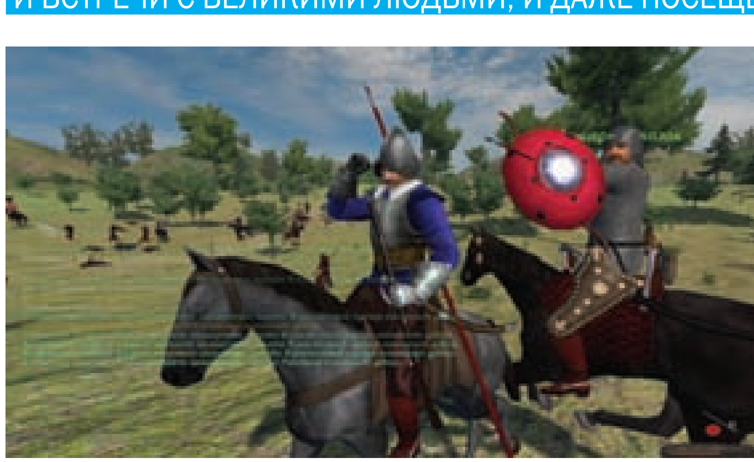


(полевые укрепления из подручных средств) не панацея – проверено на практике.

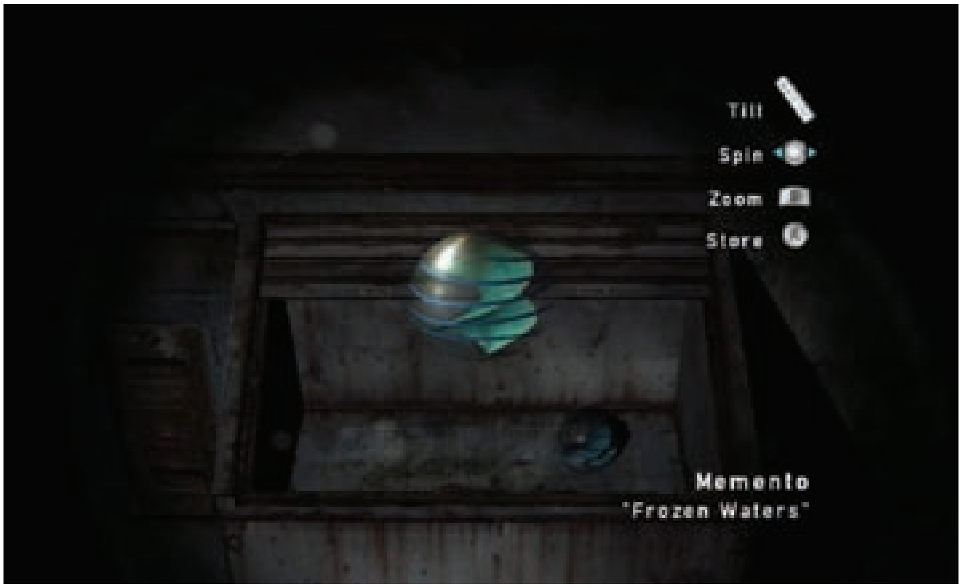
А вот переработанные штурмы порадовали – осажденные гораздо охотнее сдаются в случае вашего явного преимущества, лестниц на стены можно поставить несколько (а не одну), вполне реально пробить брешь в стене, подложив мину, ворваться в город или отравить колодцы, сократив численность гарнизона. В общем, вариантов масса и скучная (скученная?) драка на одном участке стены из Mount & Blade ушла в прошлое. Но и здесь не все гладко – скажем, внутри крепости Измаил не хватает одной лестницы, ведущей к главному оплоту защитников, так что сакраментальный вопрос «Кто взял Измаил?» превращается в «Кто-нибудь взял Измаил?». Утрируем, конечно (стрелки вам в помощь), но осадок, как говорится, остался.

Однако вернемся к двум обиженным странам, о которых уже заходила речь выше. На вопрос, почему же Крымское ханство и королевство Швеция не удостоились отдельных сценариев, разработчики отвечают, что им попросту не хватило времени. Делай они не три кампании, а пять, работы над игрой затянулись бы минимум до февраля. Но, думаю, никто бы на это не обиделся, во-первых, потому что пять все-таки больше трех, а во-вторых, возможно, именно этих месяцев и не хватило отделу тестирования на то, чтобы довести игру хотя бы до уровня оригинала (а может, чем черт не шутит, и превзойти его). Теперь же нам придется скачивать патч за патчем (второй, версии 1.014, явно последним не будет) и каждый раз начинать прохождение заново. А терпения на это хватит не у всякого, и доверие к авторам может иссякнуть. Надеемся, этого не случится – уже готовые сценарии и воссоздание атмосферы XVII века показали, что студия «СічЪ» способна на большее. Особенно если в следующий раз в аналогичной ситуации она сможет уговорить издателя отложить релиз на пару месяцев. Даже ценой непопадания в рождественские чарты продаж. **СИ**

ЖДУТ ВАС И МНИМОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО, И ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ, И ВСТРЕЧИ С ВЕЛИКИМИ ЛЮДЬМИ, И ДАЖЕ ПОСЕЩЕНИЕ ГАРЕМА.



Слева: Огнестрельное оружие – штука хоть и страшная, но не панацея. Пока будете перезаряжать свой мушкет, враг подбежит и как вдарит… Если, конечно, вы не на коне и не сможете отъехать и выстрелить. Впрочем, пальнуть-то могут и в вас, так что не удивляйтесь, упав без сознания от хедшота.



Единственное, что Гарри носит с собой (помимо фонарика) – телефон. Универсальный девайс позволяет и звонить на любые попавшиеся номера, и фотографировать полюбившиеся места, и находить себя на карте с помощью GPS, и читать обрывки воспоминаний, воплощающиеся в виде SMS. И сохраняться тоже. Основные функции телефона быстро доступны по нажатию стрелочек крестовины, а при разговорах речь собеседника слышится непосредственно из динамика пульта. Уникальный контроллер Wii используется в Shattered Memories по каждому поводу: хоть у психолога в раскраску цвета добавить, хоть защелку с двери снять, хоть монстров с себя сбросить. И все это получается абсолютно естественно – будто бы и впрямь все это делаешь.

Слева: Собираемые по мере прохождения предметы нельзя использовать – они остаются на правах сувениров.

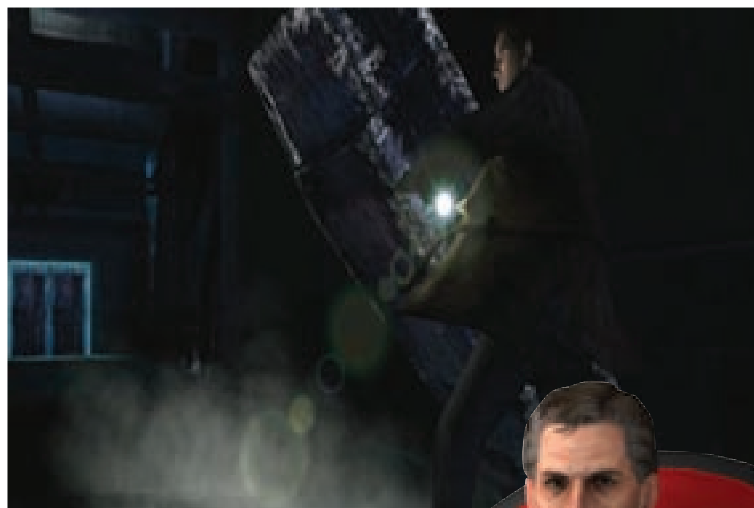
тодики, а не простой «китайский рандом», невозможно. Тем не менее получающееся в итоге разнообразие, безусловно, идет ей на пользу.

Медаль за отвагу

Shattered Memories – самая смелая игра последнего времени. Разработчики не побоялись выбросить из формулы «Сайлент Хилла» все лишнее, оставив лишь то, что работает либо на хоррор, либо на сюжет. Поскольку эти два аспекта не слишком-то хорошо друг с другом уживаются, геймплей в Shattered Memories четко делится на две составляющие: исследование и беготню. Битвы с монстрами исключились из уравнения вслед за нелогичными головоломками – и результат от этого не пострадал.

Давайте посмотрим правде в глаза: геймплей в Silent Hill никогда не был хорошим. Даже на момент выхода первой

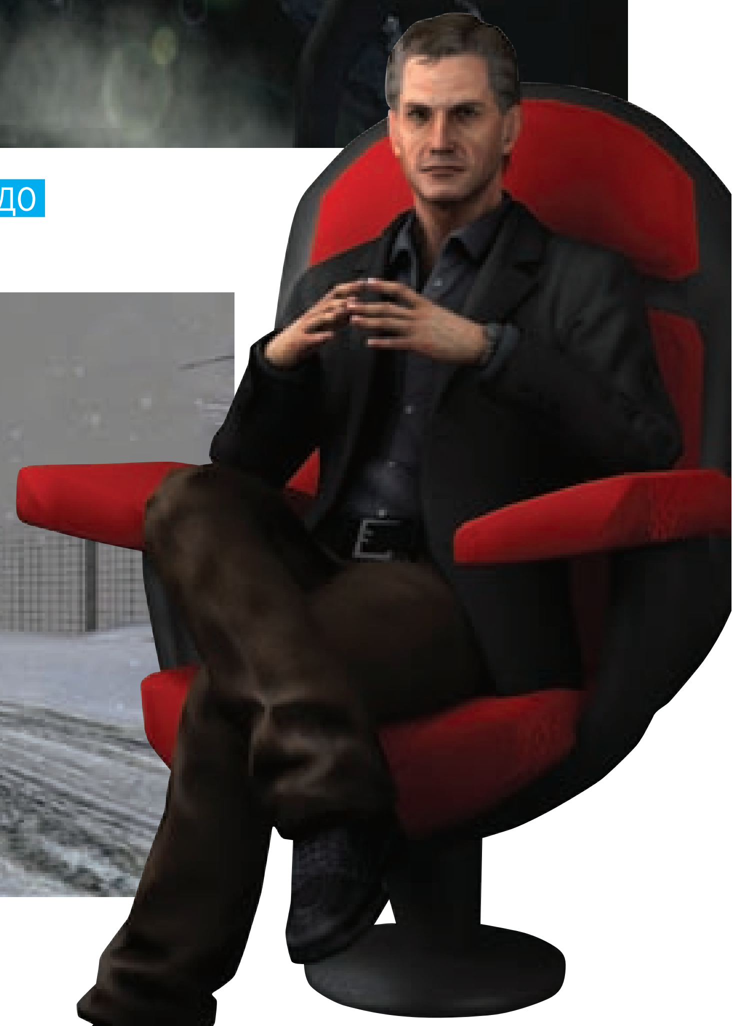
Справа: Для наглядности во время беготни от монстров объекты, которые можно уронить, подсвечиваются белым, а двери и преграды, через которые получится перебраться, – голубым.



SHATTERED MEMORIES – ОБРАЗЕЦ ТОГО, КАК НАДО «ОЖИВЛЯТЬ» ЗАГНИВШИЕ ИГРОВЫЕ СЕРИАЛЫ.



Иногда, чтобы открыть очередное SMS-послание, нужно сфотографировать конкретную сцену. Понять какую, довольно легко: например, в этой машине сидит призрачная девушка.



НАШ ВЕРДИКТ

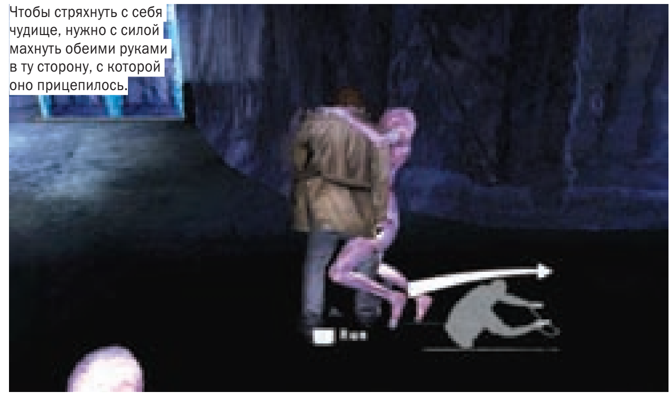
ДОСТОИНСТВА Саундтрек Акиры Ямаоки, отличная графика, потрясающая увлекательность, уникальность каждого прохождения, достойный громкого имени сериала сюжет

НЕДОСТАТКИ Обещанный «психоанализ» коснется далеко не каждого. Монстры ведут себя однотипно. Продолжительность игры совсем невелика.

РЕЗЮМЕ Shattered Memories – не просто лучшая часть Silent Hill, но и огромный прорыв в жанре survival horror. Наконец-то кто-то осмелился наплевать на каноны и сделать хоррор с минимумом средств героя к самозащите. Наконец-то все элементы игры органично дополняют друг друга, составляя единое целое. Наконец-то на Wii вышел ужастик, умело использующий возможности контроллера. Без шуток, SH: SM – гениальная игра.



На экране нет больше окон с текстом: Гарри сам комментирует все, что видит. Даже плакаты фильмов.



Чтобы стряхнуть с себя чудище, нужно с силой махнуть обеими руками в ту сторону, с которой оно прицепилось.

ружу – то же самое. Словно весь мир вмиг умер, окутанный темно-синим саваном.

Вместе со льдом появляются они. Их – множество, я – один; они сильны, я беззащитен. Я заглядываю внутрь дома, в котором раньше было чучело, и вижу одного из них, скрывающегося за дверью; быстро прячусь под кровать. С замиранием сердца наблюдая, как их ноги вышагивают мимо меня. Боюсь пошевелиться: вдруг не вовремя, вдруг заметят?

И они замечают. Выволакивают меня из укрытия; я вырываюсь, плечом высаживаю дверь, несусь вперед – куда угодно, лишь бы подальше от них. Знаю, куда мне нужно, но сориентироваться на ходу никак не получается: когда смерть дышит в затылок, нет времени достать телефон и посмотреть на GPS. Оглядываюсь: в затылок дышат двое; еще вот-вот и… По пути подворачиваются какие-то колонны; не разглядывая их ни секунды, опрокидываю за собой в надежде замедлить преследователей. Это помогает с теми двумя, но вдруг появляются новые; я силюсь вскарабкаться на склон, меня стаскивают; судорожно сбрасываю одного, но на меня вешаются еще. И еще. Шансов нет.

Только смерть позволяет оторваться от игры.

Восстать из пепла

Разработчики сразу же после анонса Shattered Memories неустанно подчеркивали, что она – не римейк, а «переосмысление» первой части. Это вызвало ряд вполне естественных вопросов: зачем вообще ворошить игру десятилетней давности? Почему бы, например, не написать собственную историю, не стесненную чужими идеями? Не испортят ли умельцы из Climax, поиздевавшиеся уже над сюжетом первой части Silent Hill в Origins, наши теплые воспоминания о странствиях Гарри Мэйсона? К счастью, опасения не подтвердились: Shattered Memories – действительно лишь вариация на тему, версия поиска дочери в пустынном городе, оперирующая схожими образами, но зачастую переворачивающая их с ног на голову. Практически все персонажи Shattered Memories перекочевали из оригинала, преобразившись в процессе так, что их имена можно назвать пасхалками, отсылками к первому SH, и не более. Взять хотя бы доктора Кауфмана, сменившего специализацию.

Схожим образом изменился и сюжет. Остался костяк – Гарри Мейсон ищет свою дочь Шерил в безлюдном городе Сайлент Хилле, – но изменились едва ли не все обстоятельства. Город не мертв – просто люди попрятались от сильнейшего снегопада. Гарри не турист, а вполне себе абориген, лишь не помнит этого из-за автокатастрофы. Полицейская Сибил не только не выдаст герою оружие, но и запросто может заподозрить его в чем-то недобром и попросить проследовать в участок. Ключевое слово – «может». В Shattered Memories, как в каком-нибудь Left 4 Dead, каждое прохождение отличается от предыдущего. Гарри может предстать игроку относительно спокойным, а может впасть в буйство из-за потери дочки. Сибил меняет не только характер, но и внешность: блондинка с глубоким вырезом встретит вас далеко не каждый раз. За исключением основных сюжетных элементов разнится чуть ли не все, вплоть до самых незначительных деталей.

Внизу: Диалог в машине – замечательная находка постановщика. С одной стороны, сохраняется некоторая интерактивность; с другой – никуда-то от этого разговора герою не деться.

Главным фактором, влияющим на то, какой перед вами предстанет игра, являются ваши же собственные ответы на вопросы психолога. Доктор Кауфман – едва ли не первый персонаж, которого вы видите в игре, и уж точно самый запоминающийся – упорно пытается влезть к вам в голову, выпытывая все ваши тайны, чтобы затем игра повернула их против вас… Или, по крайней мере, попыталась. Насколько это ей удается – вопрос открытый; подтвердить, что Shattered Memories действительно использует какие-то психологические ме-

ЕСТЬ МОНСТРЫ – НЕТ ОРУЖИЯ. НИ ПИСТОЛЕТА, НИ ЛОМИКА, НИ ДАЖЕ НОЖА – НИЧЕГО ТАКОГО, ЧТО МОГЛО БЫ ПРИДАТЬ УВЕРЕННОСТИ В СЕБЕ, ОБЕСПЕЧИТЬ ХОТЬ КАКИЕ-ТО ШАНСЫ НА ВЫЖИВАНИЕ.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1  2  3 

1 Dragon Quest IV
2 Dragon Quest V
3 Etrian Odyssey

7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
XSEED Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Media Vision
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.wizardofoz.com
Страна происхождения:
Япония





ТЕКСТ
Алексей Харитонов

› Wizard of Oz: Beyond Yellow Brick Road

От Beyond the Yellow Brick Road подсознательно ждешь чего-то в духе American McGee's Alice – мрачного, кровавого, беспощадного. Мол, если уж разработчики решили пересказать детскую сказку на современный лад, то обязательно вот таким способом.

На деле все ровно наоборот: перед нами яркая и красочная история без капли цинизма и тени сарказма. Словно в той самой книге, которую практически каждый из нас читал в детстве. Однако от оригинального произведения в любом случае осталось не очень много.

Поначалу завязка кажется практически той же – торнадо переносит Дороти и ее собачку по имени Тото в страну Оз. Но обошлось безо всяких падений домиков на злых колдуний и мгновенных благодарностей от старушек, называющих себя Волшебницами Севера. Встречает Дороти сам волшебник, между делом предлагая не только туфельки для променада по Желтой Кирпичной Дороге, но и оружие с броней. Что ж, мир жесток, отказываться глупо. Но самое смешное, что одними из первых напросятся (натуральный гоп-стоп – кроме шуток) и в конечном итоге получат этим оружием по лбу наши детские герои – Железный Дровосек, Трусливый Лев и Страшила. Потом, конечно, каждый из них произносит речь в духе «не виноватый я, как-то оно все само собой получилось» и присоединяется к партии.

Все эти встречи с необычными способами знакомства произойдут уже в первые полчаса игры. Равно как и свидание с волшебником в его дворце. Но то, что книжные события разработчики перевернули с ног на голову и провели нас по Желтой Дороге за какие-то тридцать минут игры, – только цветочки. Дальше – еще более вольные размышления разработчиков и не меньшие расхождения с книгой. Задача вроде бы нехитрая – по всей стране Оз Дороти и компания ищут магические яйца, которые должны ослабить набирающих силы ведьм. Волшебниц не так уж и много – всего четыре. Но не спешите загодя прощаться с волшебной страной, на самом-то деле все эти книжные дела – только начало истории. Обратный путь домой Дороти предстоит неблизкий.



Справа: Все особенности управления, хитрости сражений или любые другие моменты, которые игроку необходимо знать, поясняются во всех деталях.

Волшебник изумрудного города

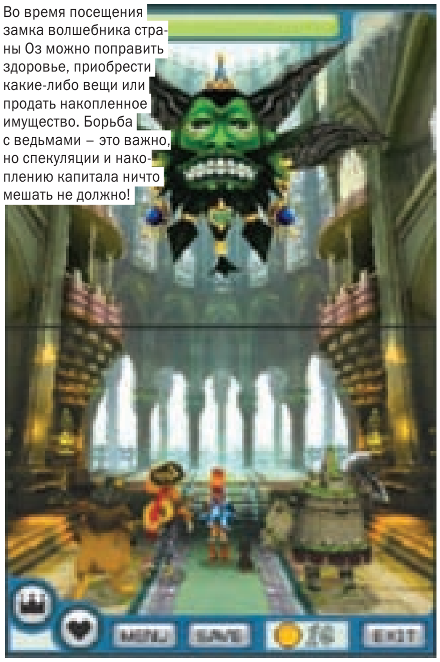
Эту сказку знает каждый. Вот только какую версию (речь о жителях нашей страны) больше – это вопрос. Не секрет, что книга Александра Волкова – переработка The Wonderful Wizard of Oz писателя Фрэнка Баума. И здесь очень важно отметить два момента: во-первых, после первой книги Волков не стал «адаптировать» остальные произведения Баума, а принялся за собственные сюжеты; во-вторых, после первой версии книги «Волшебник Изумрудного Города» (1939 г.) последовали новые редакции сказки, заметно усилившие расхождения с оригиналом. Если первая версия была своего рода «творческим переводом» без большого количества изменений, то к третьей книга оказалась существенно дополнена и изменена по целому ряду важных эпизодов, что позволяет говорить о ней как о новом, во многом самостоятельном произведении. Сейчас уже нет смысла спорить о том, насколько хорошей была идея подобной адаптации. Русский писатель в любом случае изначальный перевод делал для себя (из любопытства, изучая английский язык), и единственными благодарными читателями были его дети. И только по совету Маршака он решил заняться книгой всерьез, а затем уже самостоятельно продолжил серию о стране Оз. Сложись все иначе, и кто знает, когда появился бы официальный перевод? А книга Волкова тем временем сделала жизнь миллионов советских детей ярче.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Любопытная схема управления. Прекрасная графика. Забавные персонажи и занимательные диалоги. Очень простое и удобное меню.

НЕДОСТАТКИ Игра порой слишком линейна и покажется простой и непродолжительной настоящим любителям RPG. Многим персонажам и противникам недостает индивидуальности.

РЕЗЮМЕ Beyond Yellow Brock Road может стать идеальным первым знакомством с жанром для всех начинающих и казуальных игроков. Но интерес она представляет не только для них, но и для всех тех, кто соскучился по настоящим сказочным историям, устал от насилия или завышенной сложности во «взрослых» играх. Простота освоения, великолепная по меркам DS графика, проверенная временем система боя и знакомая с детства история, пересказанная на JRPG-лад, – чего еще желать?



Во время посещения замка волшебника страны Оз можно поправить здоровье, приобрести какие-либо вещи или продать накопленное имущество. Борьба с ведьмами – это важно, но спекуляции и накоплению капитала ничто мешать не должно!



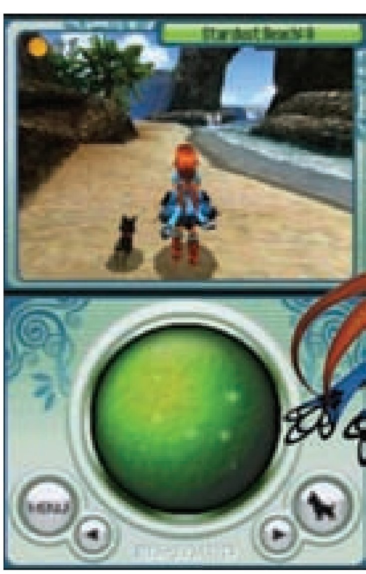
Ключевые сюжетные сцены вопреки традициям жанра представлены не на движке игры. Что же, симпатичные картинки в данном случае – даже более интересный вариант.



К сожалению, различных видов противников не так уж и много. Да и атаки большинства из них не особенно отличаются друг от друга.

В кажущейся простоте да однозначности кроется подвох: Beyond Yellow Brick Road оказалась способна на множество сюрпризов за свои 20-25 часов. Кажется, что мы уже освоились с управлением и сделали выводы о низкой сложности игры – и вот она уже бросает вызов и заставляет подумать. Появляются мысли об абсолютной линейности – и вскоре приходится делать выбор. Вроде бы сюжет прост и понятен, но время от времени ставит все с ног на голову, подбрасывая неожиданные ходы. И, если через час-два после запуска Wizard of Oz еще сохраняется уверенность в том, что игру делали исключительно для детей, просто продолжайте играть. Пройдет еще немного времени, и вы обязательно воскликнете: «Да, пожалуй, эту игру делали не только для детей, но и для скучающих по сказкам взрослых».

Внизу: Разнообразных пейзажей в стране Оз хватает – Дороти предстоит побывать даже в таких местах, о которых ни Лаймен Фрэнк Баум, ни Александр Волков наверняка даже не задумывались.





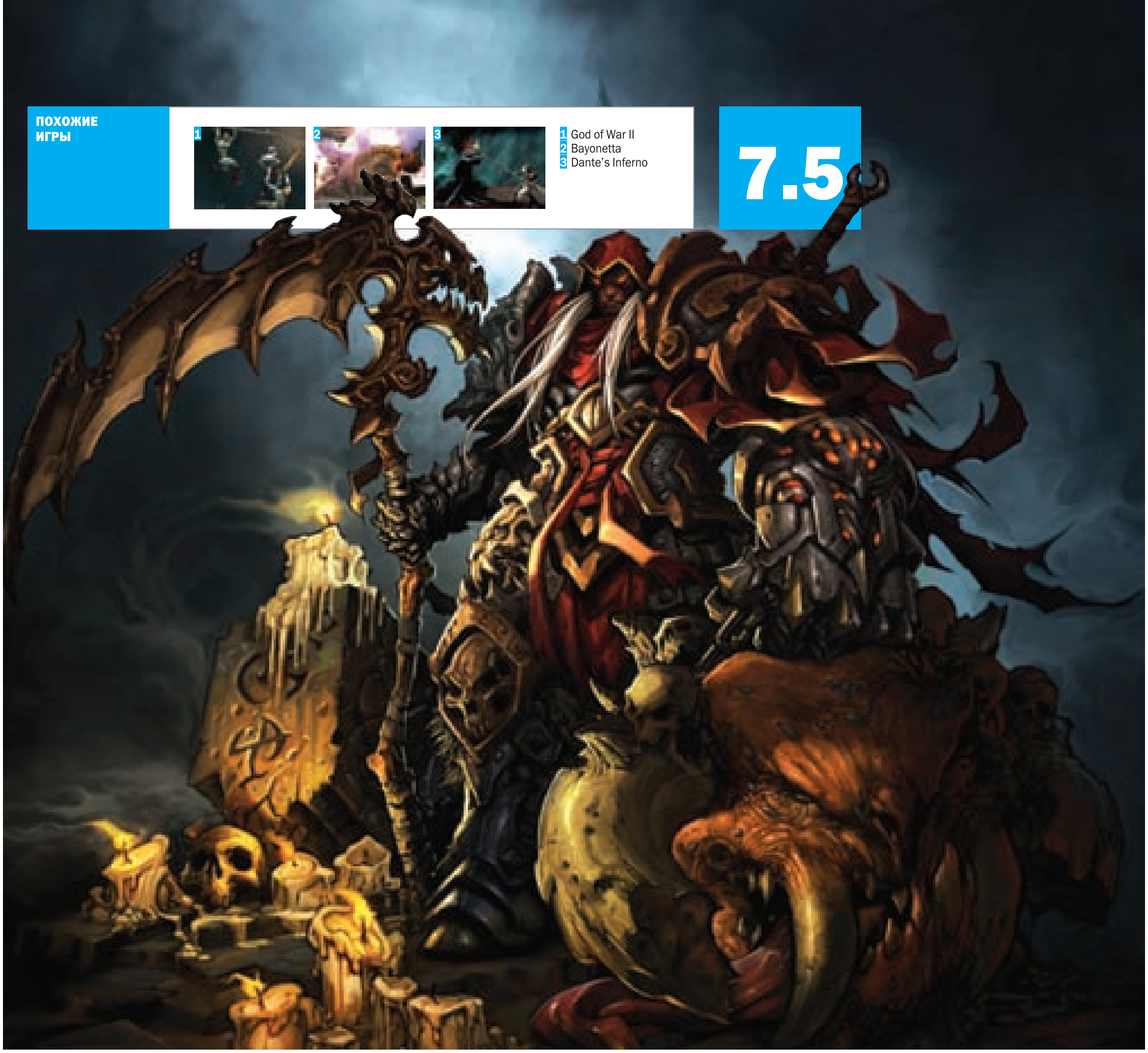
ПЕРЕД НАМИ ЯРКАЯ И КРАСОЧНАЯ ИСТОРИЯ БЕЗ КАПЛИ ЦИНИЗМА И ТЕНИ САРКАЗМА.

Особенно для тех взрослых, кому знакомы такие вещи, как Dragon Quest или Phantasy Star (те части, что с пошаговым режимом боя). Различия есть, но общие принципы и схожее визуальное воплощение вполне сопоставимы. Например, подконтрольных персонажей во время боя не увидеть – на экране одни лишь противники. Сначала отдаются приказы героям (кого атаковать или что применять), затем быстро проводится ход, в процессе которого стороны обмениваются взаимными ударами. Интересно, что на каждый ход можно потратить только определенное количество очков из некоего «общего запаса». И, соответственно, действие каждого персонажа партии требует разного их количества. Например, той же Дороти хватит и одного очка, а Железному Дровосеку за ход необходимо целых три. Дороти бьет слабо, зато почти без промаха. Дровосек же всякий раз норовит угодить топором не в противника, а в ближайшее дерево. Зато уж если попадет по врагу, тому изрядно не поздоровится. И эта простая арифметика, помноженная на лотерею, делает каждую мало-мальски серьезную битву куда интереснее!

Про перемещение также стоит упомянуть отдельно. Оно реализовано на редкость занятно – Дороти ходит только с помощью «трэкбола», расположенного на нижнем экране. В каком направлении крутим его стилусом (в буквальном смысле) – туда неторопливо идет девочка. Ускоряем темп – и вот она уже бежит. Нельзя сказать, что разработчики придумали что-то из ряда вон, но это довольно забавная и приятная отличительная особенность, которая не надоедает до самого конца.

И конечно по пятам за Дороти всегда следует верная собачка Тото. В битвах она не участвует и вообще без смущения исполняет самую незатейливую роль – просто бежит рядом. Есть мнение, что изначально с Тото хотели сделать некую мини-игру, но не успели или передумали, и теперь выделенная на общение с питомцем кнопка (иконка которой при этом никогда не исчезает с тактильного экрана) совершенно бесполезна: Дороти гладит собачку в течение пары секунд, только и всего. При этом на протяжении всей игры Тото растет, но контролировать этот процесс нельзя, да и пользы он не приносит. В общем, «виртуальный тамагочи» не получился. Ну и ладно – не очень-то и хотелось. В конце концов, Beyond the Yellow Brick Road и без того представляет немалый интерес для всех тех ценителей JRPG, что успели соскучиться по сказкам. **СИ**

Всем заинтересованным настоятельно рекомендуем посетить не только англоязычный сайт, но и японский – www.d3p.co.jp/riz. Вряд ли вы почерпнете что-то полезное без знания языка, но хотя бы одним глазком посмотреть все-таки стоит – он попросту более интересно сделан, нежели англоязычная версия.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 God of War II
2 Bayonetta
3 Dante's Inferno

7.5

Darksiders



ТЕКСТ
Степан Чечулин

«И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч».
Откровение святого Иоанна Богослова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Vigil Games
Количество игроков:
до 1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.darksidersvideogame.com
Страна происхождения:
США

Darksiders начинается с внушительного ролика, где неизвестный оператор во всей красе демонстрирует последние дни нашего бренного мира. Конец света, в общем, ожидали и в раю, и в аду, но наступил он, что называется, не по графику. Кто спровоцировал преждевременный катаклизм, непонятно, но герой новой истории (один из всадников Апокалипсиса по имени Война) спешно прибывает на землю, чтобы проконтролировать ход мирового катаклизма. Сразу, впрочем, все пошло наперекосяк: демоны атакуют всадника, потом хозяин отнимает у него волшебную силу, в итоге он гибнет на поле боя и попадает куда-то в ад. Затем высшие силы именно на него сваливают ответственность за случившиеся беды и отсылают обратно на землю, чтобы именно он в искупление восстановил нарушенный баланс сил. Вернувшись в наш мир, Война находит только развалины да тысячи кровожадных демонов. Так начинаются приключения, которые отнимут у вас больше десяти часов реального времени.

Порядок по-нашему

Восстановление порядка, по версии Darksiders, обставлено примерно так же, как в God of War – путь мести Кратоса. Характеры героев – и те схожи: в GoW свирепствовал едва одетый спартанец, которого в примеры для подражания детям при всем желании не запишешь, здесь в кадре оказывается циничный всадник Апокалипсиса, идущий к своей цели по трупам. Причем, кто там хороший, а кто плохой, ему глубоко безразлично.

Поначалу и сама игра изрядно напоминает все тот же God of War. Наш герой, вооруженный устрашающего вида клинком, мчится по развалинам американских городов и буквально сотнями рубит демонов, которые лезут из ада как мухи на мед, а стычки, ясное дело, смотрятся впечатляюще. Выстукивая на геймпаде простенькие комбинации ударов, можно устроить настоящую кровавую баню: Война лихо крутит мечом, наносит богатырской силы удары в прыжке, то и дело впадает в ярость и даже превращается в огненного демона, напоминающего Барлога из «Властелина колец». Враги, соответственно, огребают по полной программе и охотно гибнут, заливая декорации кровью.

Во всем этом великолепии, однако, есть минусы. Во-первых, доступных ударов преступно мало, так что сравнительно быстро сеча теряет зрелищность и даже начинает утомлять: ведь чтобы разделаться с ордой тварей, достаточно методично жать одну только кнопку, что для бывалого геймера, конечно же, скучно. Во-вторых, добивания, один из главных козырей подобного рода игр, только расстраивают. В очередной раз доведя противника до кондиции и нажав кнопку-экзекутор («B» в версии для Xbox 360), уже не столько любуешься, как Война от-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Выраженный стиль, впечатляющие боссы уровней, разнообразные гаджеты, отличная атмосфера, не самые плохие сражения.

НЕДОСТАТКИ Мало ударов и комбинаций, половина оружия – ненужный хлам, враги не блещут разнообразием, а ближе к финалу игра превращается в неуместный клон Tomb Raider.

РЕЗЮМЕ На первых порах Darksiders играется изумительно бодро: наш герой Война жестоко рубит демонов, швыряется машинами и инвалидными колясками, время от времени дает прикурить страшным боссам. Но, к сожалению, уже к середине приключений боевик тонет в весьма нудных пробежках по запутанным локациям, разбавленным совершенно не нужными в такой игре головоломками. Darksiders – игра добротная, но все-таки куда лучше взяться за Bayonetta или дождаться God of War 3.



Вот у этого недружелюбного демона Война и покупает улучшения, навыки и полезные предметы. Расплачивается, как водится, душами.



В игре придется много прыгать, карабкаться по веревкам, таскать ящики… Tomb Raider в аду!

Внизу: Сбив демона с ног, нужно не останавливаясь рубить его дальше.

Оружие

Оружия в игре, в общем, немного, причем действительно полезным в бою оказывается только меч. Для вас – короткий список всего, что заготовили разработчики. Для особенно въедливых также сообщаем, что каждое оружие можно прокачивать, повышая его убойные характеристики.

Scythe

Грозного вида коса, с чьей помощью удобно раскидывать противников в том случае, если вас окружили. Сама по себе коса слабовата, так что реально зарубить ею кого бы то ни было довольно сложно и, главное, долго.

Crossblade

Звезда-бумеранг, предназначенная для убийства летающих врагов и решения многочисленных головоломок. Убойная сила оставляет желать лучшего.

Mercy

С виду очень мощный револьвер, который на деле вообще не пригодится. Дальность стрельбы маленькая, а убойная сила вызывает множество каверзных вопросов.

Tremor Gauntlet

Номинально тоже оружие, но, по сути, эта перчатка, в основном, предназначена для того, чтобы пробивать проходы в нужных местах. В принципе, удары у нее сильные, так что при желании можно вплести взмах-другой в комбо-серию.

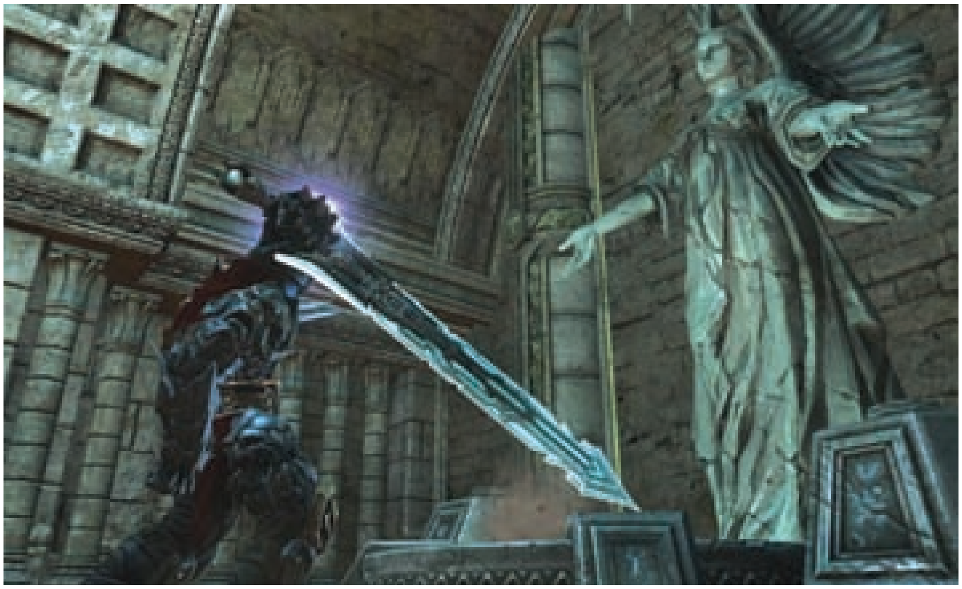
ВЫСТУКИВАЯ НА ГЕЙМПАДЕ ПРОСТЕНЬКИЕ КОМБИНАЦИИ УДАРОВ, МОЖНО УСТРОИТЬ НАСТОЯЩУЮ КРОВАВУЮ БАНЮ.

правляет нового противника обратно в ад, сколько с ленцой размышляешь, отчего же вариантов этих самых смертельных приемов разработчики предусмотрели настолько мало. В самом деле, когда герой в сотый раз заученно рубит напополам демона, несчастному даже слегка завидуешь: для него это яркий, драматический миг, для игрока (уже в начале приключения!) – наскучившая рутина. С QTE-сценами в Darksiders и вовсе беда, даже уничтожение очередного злобного босса уровня, на которого пришлось угрохать немало сил, демонстрируется в довольно сумбурном ролике, где игроку отводится роль пассивного наблюдателя.

Тысяча мелочей

Видимо, понимая, что такими, по совести говоря, одинаковыми битвами внимание игроков до конца игры не удержишь, разработчики соорудили массу дополнительных возможностей, так что игра не устает подкидывать сюрпризы: то адского коня выдадут с предложением преодолеть внушительную локацию верхом, ловко разрубая демонов не покидая седла. То пистолет выпишут и заставят отбиваться от жутких плотоядных насекомых. То вдруг позволят отбирать у врагов гранатометы (в эти моменты Darksiders бесстрашно напоминает Halo 3) и устраивать полномасштабную войну. Другое дело, что весь этот хлам в обычном бою не особо и нужен (любую тварь проще всего зарубить мечом), так что разработчики пошли на уловку: создали сотни шитых белыми нитками геймплейных моментов, когда игрок просто вынужден использовать только что выданную игрушку, чтобы преодолеть то или иное место.





Способности

Помимо оружия Война обладает четырьмя особыми навыками, которые тоже можно улучшать, расплачиваясь с торговцем добытыми в сражениях душами. Навыков всего четыре, но, в отличие от оружия, каждый пригодится в бою.

Blade Geyser
Война выбивает из-под земли десяток острейших клинков, которые пронзают ближайших врагов.

Stoneskin
На некоторое время герой покрывается каменной кожей, что сильно улучшает защиту от ударов.

Immolation
На несколько секунд герой получает возможность не только рубить врагов, но и поджаривать их огнем.

Affiction
Из глубин ада прилетают на подмогу змеи и мечутся по локации, высасывая жизнь из подвернувшихся демонов. Это самое мощное, но и самое дорогое заклинание.

И ХОТЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ПОЛУЧИЛАСЬ НЕ САМОЙ УДАЧНОЙ, DARKSIDERS СПОСОБНА СЕРЬЕЗНО УВЛЕЧЬ БЛАГОДАРЯ ВЫДАЮЩЕЙСЯ СТИЛИСТИКЕ.

А из-за подобного подхода решение многочисленных головоломок странным образом превратилось чуть ли не в главную цель всей игры. Причем по ходу дела задачки становятся все сложнее, и если в начале пазлы сравнительно просты, а львиная доля времени уходит на схватки с демонами, то к финалу ситуация драматически меняется. Стычки отходят на второй план, зато приходится очень много бегать туда и обратно, передвигать ящики, искать ключи, дергать рубильники, выстраивать хитроумные комбинации из порталов, правильно отражать энергетические лучи с помощью зеркал… Подчас задачи требуют таких многоходовых решений, что возникает ощущение будто играешь за Индиану Джонса или Лару Крофт, которые разгадывают египетские головоломки в очередной пирамиде. Но что одной игре хорошо, то другой – смерть. Нетрудно догадаться, что подобный подход ничуть не пошел Darksiders на пользу. Ведь когда вместо ожидаемых яростных схваток вдруг приходится десять минут биться над головоломкой, чтобы открыть очередную (а их тут десятки!) дверь, начинаешь думать, будто тебя просто-напросто обманули. Разработчики зачем-то собственноручно снижают градус действия, и в такие моменты игра быстро чахнет.

Заметим, впрочем, что в Darksiders вообще всячески поощряют вдумчивых геймеров. Если захотеть, здесь можно отыскать множество спрятанных сундуков, где хранятся и новые умения для персонажа, и сферы, повышающие здоровье, ну а особо дотошные смогут даже собрать легендарную броню из

Вверху: Любимая задачка разработчиков: отправить Войну искать мечи, чтобы потом поставить их к статуям и таким образом открыть дверь. Вдумайтесь: всадник Апокалипсиса шныряет по углам в поисках мечей, чтобы открыть дверь!

Внизу: Сражения здесь, хоть и довольно красивые, чрезмерно однообразны.





десятка разрозненных кусков. К сожалению, больше половины секретных мест станут доступны только после первого прохождения игры, но кто захочет повторно обследовать уже пройденные локации, честно говоря, не очень понятно.

Выжженная земля

И хотя, скажем так, приключенческая часть получилась не самой удачной, Darksiders способна серьезно увлечь благодаря выдающейся стилистике. К созданию персонажей, дизайну и написанию сценария приложил руку известный автор комиксов Джо Мадурейра, который до этого поработал, например, над циклом Uncanny X-Men, и, видимо, его стараниями персонажи вышли запоминающимися, а внешний вид игры, начиная главным меню и заканчивая броней главного героя, получился ну просто на загляденье. На своем пути Война встретит и ангелов, и демонов самого разного калибра – и все они отлично прорисованы в графике и замечательно прописаны в сценарии. Особенно хорошо, конечно, получился образ самого Войны, а также главного демона, Самаэля, на которого наш герой успеет поработать. Еще стоит отметить очень приличную озвучку. Все актеры сыграли на диво, и во многом благодаря именно им игра выглядит настолько убедительно. Во всяком случае, во время роликов уж точно.

При этом сами локации ничем выдающимся похвастать не могут. Львиную долю времени приходится проводить в каких-то мрачных подземельях, рутинно похожих друг на друга, и лишь изредка герою позволяют пройтись по городам. Но даже на декорациях постапокалиптического мира глазу не за что зацепиться: детализация слабая, а действительно впечатляющих пейзажей, таких как в God of War или хотя бы в Dante's Inferno, здесь попросту нет. Опять же одинаковые, по сути дела, локации утомляют, особенно когда приходится в поисках ключей пробегать их туда-обратно по десятку раз.

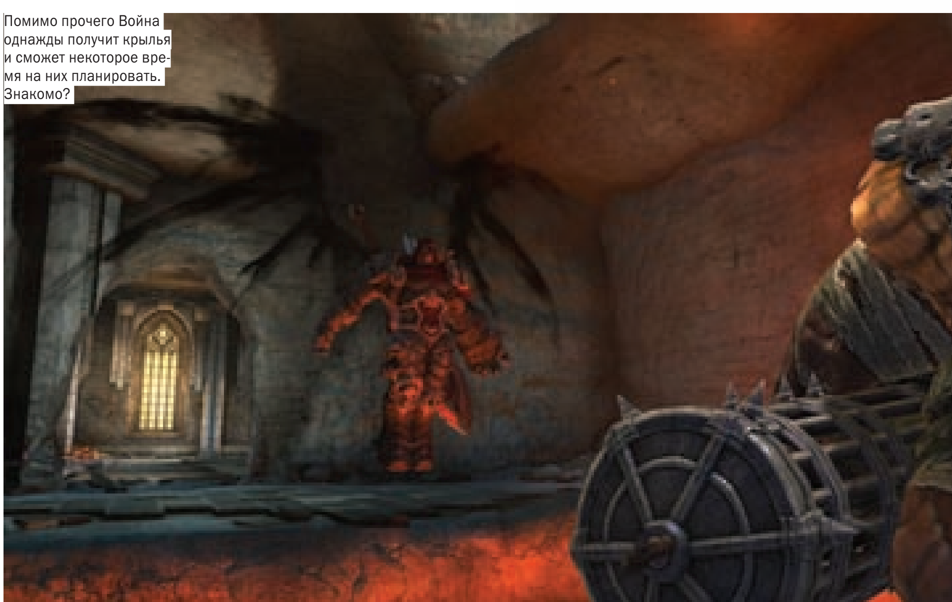
Время подвести итог. Darksiders не совсем пропащая игра, но она могла бы получиться гораздо лучше. У разработчиков были все карты, и кое-где (например, в битве с огромным рогатым демоном, которого нужно забивать вагоном поезда) они действительно выложились, показали, на что способны; некоторые сцены Darksiders вполне могут конкурировать с лучшими произведениями жанра. Однако возникает ощущение, что сотрудники Vigil Games так до конца и не сумели определиться, какую игру они все-таки делают. Для полноценного грубого и кровавого слэшера тут не хватает ударов, добиваний, оружия и по-настоящему ярких сцен, для приключенческой игры недостает умных головоломок, толкового сценария и красивых пейзажей. Да и с моментом появления на свет Darksiders не повезло. Выдержать соперничество со свежей Bayonetta и уже данными в ощущениях God of War 3 и Dante's Inferno – задачка не из простых. И можно с уверенностью сказать, что Vigil Games с ней не справилась: их игра «хороша», «неплоха», «занятна», но осознанно продуктам конкурентов ее едва ли кто-то предпочтет. Возможно, поэтому разработчики поспешили заявить, что никакого дополнительного контента для игры не будет, и даже на демоверсию у них якобы нет ни времени, ни ресурсов. **СИ**



ВЫДЕРЖАТЬ СОПЕРНИЧЕСТВО СО СВЕЖЕЙ BAYONETTA И УЖЕ ДАННЫМИ В ОЩУЩЕНИЯХ GOD OF WAR 3 И DANTE'S INFERNO – ЗАДАЧКА НЕ ИЗ ПРОСТЫХ.

Слева: Оседлав коня по имени Гибель, Война, и без того всемогущий, становится буквально непобедим.

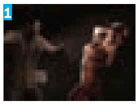
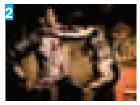
Помимо прочего Война однажды получит крылья и сможет некоторое время на них планировать. Знакомо?





PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Silent Hill: Homecoming
2 Siren: Blood Curse
3 Phantasmagoria

6.5



Нужные вещи приходится доставать из бочек с кислотой и унитазов, в которых запрятаны шприцы. По всем канонам жанра, чтобы продвинуться дальше, нужно причинить физическую боль нашему герою, жаль, что мини-игры эти простые и неинтересные.

Zombie Studios

Сотрудников компании-разработчика не назовешь молодым коллективом, поскольку предыдущее название студии Zombie Inc. и существует она аж с 1995 года. Хотя почему Konami остановила свой выбор именно на этой команде, совершенно непонятно. Единственные хоть сколько-нибудь известные проекты – три части сериала Spec Ops и весьма успешный шутер от первого лица Shadow Ops: Red Mercury. Непонятно, с чего вдруг любители экшнов взялись за триллер и выпустили игру, в которой самое главное – головоломки, Ну да ладно, тем более задачки удались на славу. Однако команду с таким послужным списком следует еще раз побранить за отвратительную боевую систему. Надеемся, что вторую часть, работа над которой вот-вот начнется, доверят все же более именитым мастерам, например, кому-то из создателей последних игр цикла Silent Hill.



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

› Saw: The Video Game

В том, что по мотивам киноцикла «Пила» когда-нибудь сделают видеоигру, не сомневался почти никто. Вопрос, скорее, был в том, какого она окажется жанра и как вообще можно сохранить атмосферу психологического триллера в интерактивном развлечении.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Konami
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Zombie Studios
Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation3, PC
Онлайн:
www.konami.com/games/saw
Страна происхождения:
США

Но, опробовав финальную версию, мы можем с полной уверенностью сказать, что как раз это-то опасение и не оправдалось – дух фильма в игре воссоздан мастерски. Хотя, к большому сожалению, испытать себя в амплуа «Конструктора» нам, конечно же, не дадут, так что и лавры Dungeon Keeper Zombie Studios не достанутся. Разработка оказалась триллером со строго очерченным сюжетом, где геймеру предлагают почувствовать себя очередной жертвой злого гения.

Игроку отведена роль детектива Дэвида Таппа. Да, того самого, которого застрелили в первой части фильма. Однако коварные сценаристы постарались на славу: пули из груди сыщика вынули, но одним лишь лечением не ограничились, вшив по ходу сложной операции в его тело ключ и поместив героя заброшенную психиатрическую лечебницу. (Не забудьте – добыть тот самый ключик для многих пациентов означает обрести желанную свободу.) В стенах полуразрушенной клиники для душевнобольных нам вместе с главным героем и предстоит узнать почем фунт лиха, а заодно и где раки зимуют.

Итак, Дэвид Тапп очнулся в туалете. Причем очнулся с заряженным медвежьим капканом на голове. Как оказалось, снять нехитрое приспособление весьма просто – крути себе аналоговый стик, да нажимай нужные кнопки. Но неугомонный дух исследователя требует избегать простых решений, а потому заваливаем это задание и смотрим, как нашему герою сносит полчерепа. Ну что ж, вот теперь и первую претензию к разработчикам можно сформулировать: убийства здесь не пугают и не завораживают – садистские сцены выполнены халтурно. Гибель любого из персонажей – это проходной ролик с хромой режиссурой и посредственно изображенными брызгами вопиюще ненастоящей крови. Впрочем, в дальнейшем мы еще не раз убедимся, что почти любая смерть от ловушек «Конструктора» – не более чем досадный эпизод, сопровождающийся не самой лучшей анимацией, ужас же вызывают не переломанные кости или размозженная пулей голова, а плохая визуализация.

Да и в целом графика Saw: The Video Game весьма посредственна. И это притом, что в руках разработчиков был весьма приличный движок! Конечно Silent Hill: Homecoming (а именно на нее больше всего похожа Saw) тоже не назовешь потрясающе красивой, но там хоть была отличная анимация, которая зачастую сглаживала многие

ОТЛИЧНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ, ИНТЕРЕСНЫЕ ДИАЛОГИ И ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ СЮЖЕТ – ВОТ ДОСТОИНСТВА ВИРТУАЛЬНОЙ «ПИЛЫ». НЕ ГРАФИКА, НЕТ.



Первое серьезное испытание: спасти Аманду Янг. Для тех, кто незнаком с киноциклом, она – всего лишь юная наркоманка, но мы-то, в отличие от героя игры, знаем, что на самом деле Аманда – помощница «Конструктора».

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Достоверный, жутковатый мирок прямиком из фильма, знакомые персонажи, интересный сюжет, отличные головоломки и «та самая» музыка.

НЕДОСТАТКИ Ужаснейшая боевая система, весьма средняя графика и анимация, слишком много одинаковых головоломок и ловушек.

РЕЗЮМЕ Если бы разработчики сделали графику и анимацию получше и убрали драки с непонятными психами, то игра смогла бы стать великолепным подарком всем любителям картины. Пока же ее стоит порекомендовать только самым ярым фанатам, так как дух «Пилы» воссоздан отлично, следить за сюжетом интересно, а встречать знакомых персонажей и разгадывать головоломки из фильма – это всегда приятно. Но ужасная боевая система, топорная анимация и постоянно повторяющиеся мини-пазлы портят впечатление.

шероховатости и примиряла с большинством изъянов. Здесь же нет и этого. Тем не менее, при всей внешней неказистости, «Пила« по-настоящему увлекает, не отпуская много часов подряд: уж очень хочется следить за сюжетом, встречать и спасать новых персонажей, вживаться в предложенную роль.

Спасают игру отличные головоломки, коих разработчики напридумывали превеликое множество, интересные диалоги и на удивление увлекательный сюжет. Конечно, если вы не видели ни единого выпуска фильма, а в особенности первую и вторую части (действие игры происходит как раз между ними), то встреча с первой же попавшейся девушкой-наркоманкой ни о чем вам не скажет. Зато настоящие фанаты киносаги, увидев Аманду, придут в неописуемый восторг.

Пожалуй, лучшее, что здесь есть, – это мастерски воссозданная атмосфера. Непременные аудиозаписи, подсказки, телевизоры, с экранов которых звучат монологи Jigsaw, мрачная заброшенная больница, оборудованная «Конструктором» для своей игры – все это мелочи, из которых складывается удивительно точная и достоверная картина мира «Пилы». А уж когда героя запирают в комнате, включают таймер – «Спеши, отгадай загадку или умрешь», – и впрямь становится не по себе, вдруг охватывает паника, и поневоле начинаешь понимать персонажей фильма, – сам, пусть и виртуально, оказавшись в их положении. Головоломки при этом чаще всего очень логичны и понятны: все, что нужно сделать для выживания, это взять себя в руки, постараться трезво и спокойно обдумать сложившуюся ситуацию. К сожалению, такого рода головоломками дело не ограничивается. Здесь в изобилии простенькие задачки другого плана – «открой замок», «подключи электрощиток» и т.д. К середине эти бесконечные филОлеры начинают всерьез утомлять, уж больно их много. В принципе, загадки-то интересные, но когда их решаешь уже в тридцатый раз, лопается любое терпение.

Ну да это мелочь. А вот за что нужно предать разработчиков анафеме, так это за боевую систему! Она просто ужасна, убога и вообще не имеет права на существование. Честно говоря, непонятно, зачем в игру по фильму «Пила» нужно было встраивать драки! Может, чтобы она не превратилась в кровавый вариант Myst? Ну так вышло-то еще хуже. Да, теперь по больнице бегают непонятные психи с медвежьими капканами на головах и стараются убить несчастного детектива. Он, в свою очередь, может избивать буйных умалишенных кулаками, лупить их битой, тыкать скальпелем или иногда, редко-редко, даже стрелять в них из пистолета. Подвох в том, что доставаться будет в основном Дэвиду, ведь пока он только замахивается битой или тянется к врагу скальпелем, агрессивный сумасшедший всегда успевает отвесить пару звонких оплеух – и так запросто может продолжаться до тех пор, пока наш подопечный не умрет. Ужасно раздражает неизбежная схема: «замахнулся – получи по мордасам (да еще с опережением), а попытался ответить – получи еще раз!». В общем, от врагов лучше убегать, закрывая перед ними двери на засовы и заряжая минуту назад обезвреженные ловушки. Но даже так нет-нет да и нарвешься на крупные неприятности: какой-нибудь прыткий псих вдруг изловчится, зажмет у стены и выдаст «инфинит» с левой.

Напоследок хочется сказать, что хотя бы ради сюжета, двух весьма интересных концовок, атмосферы, которую авторы, несмотря ни на что, сумели передать во всей красе, и отличных головоломок, в «Пилу» стоит поиграть. Но лучше заранее смириться с тем, что долгие часы придется буквально терпеть не самую современную графику и ужасную анимацию, костерить боевую систему и самих разработчиков, которым в недобрый час пришла идея о драках с психами. **СИ**



За время игры нашему подопечному предстоит получить несколько подлых ударов в спину. После такого нападения он обычно приходит в себя посреди очередного туалета с очередной смертельной ловушкой на теле.



Вверху: По ходу игры Дэвид не однажды найдет патроны от дробовика и куски проводов. И пригодятся они не для оружия, а для ловушек.



Вот так выглядит одна из множества головоломок. Приятно, что многие пазлы весьма непросты в решении и при этом не повторяются. И кстати! зачастую на их решение отводится очень мало времени.

6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





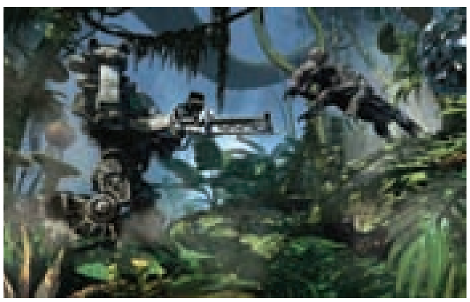
1 Lost Planet: Extreme Condition
2 Gears of War 2
3 Ratchet & Clank: A Crack in Time

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, Wii, PC, PlayStation 3, PSP, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Бука» (PC)
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб» (консоли)
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
Pentium IV 2,0 Ггц, 1 Гб RAM, 256 Мб VRAM
Онлайн:
http://avatargame.us.ubi.com
Страна происхождения:
Канада



Вверху: Столкновения с самыми крупными представителями местной фауны опасны даже для крепкого на вид джипа.



Вверху: Громадный вооруженный до зубов робот – надежное прикрытие для пехоты. Но даже в этом случае надо быть начеку.

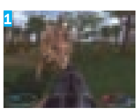
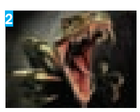
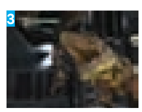
James Cameron's Avatar: The Game

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Полнометражный «Аватар» непотопляемого Джеймса Кэмерона уже по праву может считаться главным кинособытием прошедшего 2009 года. Революционность технологий, тысячи положительных отзывов, миллиардные сборы – создатель «Титаника» и через 12 лет после столкновения с айсбергом не потерял хватку. Чего, к сожалению, не скажешь о сотрудниках Ubisoft, которые, несмотря на богатейший исходный материал, не смогли сделать из Avatar: The Game ничего выдающегося. Красочный мир удивительной Пандоры, невероятные фауна и флора этой планеты, драматическое противостояние людей и На'ви – всего этого хватило на достаточно зрелищный, но, вместе с тем, однообразный шутер от третьего лица, к тому же, далекий от идеала по части технического исполнения. Незамысловатые задания и заметно «просевший» сюжет, пожалуй, нетрудно простить. Но капризная камера и неудобное управление отнюдь не способствуют снисходительности. Еще обиднее слышать невыразительную озвучку диалогов и простенький саундтрек: кажется, и на том, и на другом издатель порядочно сэкономил. Итог вполне предсказуем – заурядная игра по мотивам отменного блокбастера. И куда только смотрел режиссер?

НЕДОСТАТКИ Неудобное управление, неудачные ракурсы, короткие, однообразные миссии, не слишком внятный сценарий, слабая работа большинства актеров, проходной саундтрек.

ДОСТОИНСТВА Неплохая графика и спецэффекты, 3D-режим для энтузиастов, возможность сыграть за каждую из противоборствующих сторон, разнообразие оружия и транспортных средств – в том числе, представителей фауны Пандоры.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

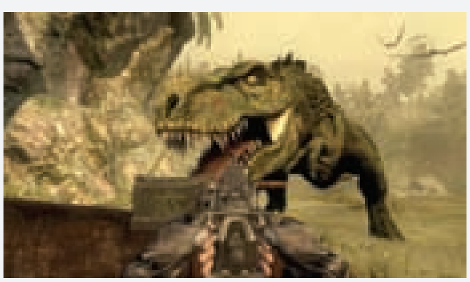




1 Carnivores
2 Turok: Evolution
3 Dino Crisis

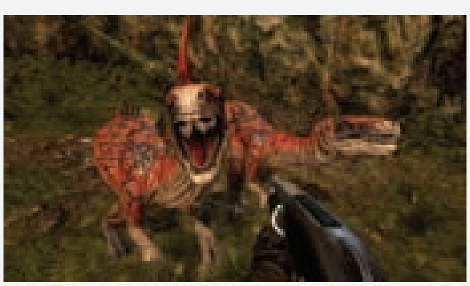
6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Cauldron
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://www.easports-active.com/home.action
Страна происхождения:
США



Вверху: Главный герой обладает способностью замедлять время, что дает возможность как следует прицелиться и попасть динозавру в самое уязвимое место.



Вверху: Единственная возможность хоть чем-то разнообразить игру – режим Survivor, в котором герой бегает по замкнутому пространству, отстреливая все прибывающие стаи доисторических ящеров.

Jurassic: The Hunted

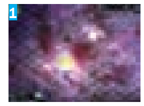
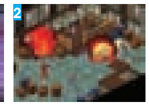
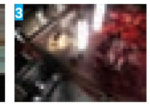
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ О содержании Jurassic: The Hunted легко догадаться по названию – нам предстоит очередная охота на доисторических ящеров. Впрочем, в данном случае больше подойдет определение «беспощадная резня». Cauldron постаралась на славу – убивать динозавров вы будете без перерыва. Любых размеров, расцветок и степени зубастости. По одному и стаями. Из арбалетов, винтовок, станковых пулеметов и противотанковых гранатометов. Вы будете убивать их в Юрском периоде, и в Пермском, и вообще где (когда?) душа пожелает, поскольку главного героя затянуло во временную воронку и теперь мотает по реке времени вперед-назад. Вы будете убивать их так долго и в таких количествах, что под конец поневоле зададитесь вопросом: а не наемник ли Крейг Дилан был настоящей причиной вымирания древних рептилий? И еще одним: неужели нельзя было внести в игру хоть толику разнообразия? Крейг знай себе вышагивает, выкашивая все живое на своем пути. Динозавры же способны только сбегаться к нему на верную погибель. Вершина дизайнерского разнообразия: периодически усаживать игрока за стационарную турель и натравливать сотню-другую тварей разом. Не ахти как интересно. Впрочем, если вам всего лишь хочется без всяких изысков пострелять по экзотическим мишеням в экзотическом антураже, тогда Jurassic: The Hunted – первый кандидат.

НЕДОСТАТКИ Однообразный игровой процесс, отсутствие всякого интеллекта у противников, средненькая графика, отсутствие мультиплеера, одни и те же джунгли в качестве декораций.

ДОСТОИНСТВА Непрерывная динамика, большой выбор оружия, красивые динозавры, дополнительный режим Survivor.

6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

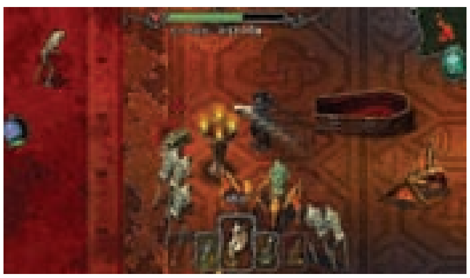
1 Alien Shooter 2
2 Crusader: No Remorse
3 Shadowgrounds

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Chillingo
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
MoreGames Entertainment
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://imoregames.com/idracula.htm
Страна происхождения:
Россия



Вверху: «Монстрятника» Dracula: Undead Awakening с лихвой хватит на несколько игр-ужастиков. Жаль только, что большинство противников ведут себя абсолютно одинаково.



Вверху: Еще одно неоспоримое достоинство игры – дизайн уровней. Готический замок, заснеженное кладбище, таинственный парк – в Undead Awakening есть декорации на любой вкус.

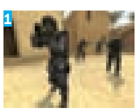
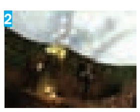
Dracula: Undead Awakening

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Вообще-то отечественная студия MoreGames Entertainment специализируется на играх для iPhone. Однако проект Dracula: Undead Awakening на iTunes оказался одним из главных хитов прошлого года, и его решено было перенести на PlayStation Portable. В результате получился весьма бодрый собрат Alien Shooter и ему подобных игр. Вы выступаете в роли безымянного охотника на вампиров – хотя, если говорить точнее, это на вас в течение всей игры охотятся орды вампиров, оборотней, демонов и прочей плотоядной фауны. Задача при этом зависит от выбранного режима игры: просто продержаться оговоренное время, перебить всех врагов, выполнить конкретный приказ… В любом случае, для попадания на следующий этап придется изрядно побегать по уровню, отчаянно отстреливаясь он наседающих со всех сторон чудищ. Надо отдать работникам MoreGames Entertainment должное, они очень постарались, чтобы сделать борьбу с монстрами как можно более увлекательной. Большой арсенал и возможность на свой вкус разучивать дополнительные умения позволяют опробовать разные стратегии борьбы с кровососами, ну а про четыре режима игры уже сказано выше. Да и постоянный прессинг со стороны нечисти не дает заскучать. Но ждать слишком многого тоже не стоит. Монотонное истребление вампиров – не то занятие, которому можно предаваться долгое время.

НЕДОСТАТКИ Динамичный игровой процесс, большой выбор оружия, четыре игровых режима, возможность получать дополнительные способности по ходу игры.

ДОСТОИНСТВА Однообразное поведение врагов, процесс отстрела монстров довольно быстро надоедает, отсутствует возможность проходить игру совместно.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Counter-Strike: Source
2 Descent 3
3 Crysis

5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.multiplayer-only
Зарубежный издатель:
Futuremark/Valve (Steam)
Разработчик:
Futuremark
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 32
Онлайн:
www.shatteredhorizon.com
Страна происхождения:
Финляндия



Вверху: Ледяная граната взрывается облаком водяного пара, который мгновенно замерзает в космосе и создает непрозрачную завесу.

Только для DirectX 10



Вверху: Первая пара матчей у вас уйдет на освоение управления и привыкание к невесомости.

Shattered Horizon

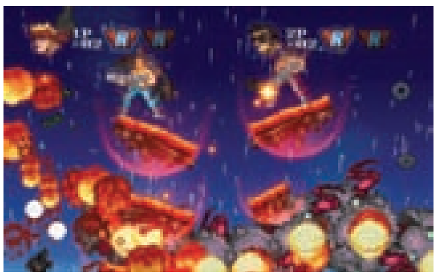
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ 2049 год. В результате аварии на одной из лунных шахт происходит мощнейший взрыв, отправляющий миллиарды тонн лунной породы в сторону Земли. Оставшиеся на орбите астронавты, не имея возможности ни спастись, ни вернуться домой, начинают войну друг с другом за обладание скудными запасами топлива, еды и кислорода. Из Shattered Horizon могла бы получиться отличная техногенная драма – о цене морали и желании жить. Но Futuremark Games Studio пошла другим путем и сделала посредственный, хотя не без изюминки, мультиплеерный командный шутер в невесомости.
Астронавты парят в космосе, но, найдя любую поверхность, могут «зацепиться» за нее магнитными ботинками, обретя устойчивость, а вместе с ней – и большую точность выстрела. В Shattered Horizon отсутствует понятие верха и низа как такового – воевать порой приходится под неожиданными углами, и ситуация, когда противник расположен вверх тормашками относительно вас, обыденна. Отключив скафандр, вы утратите возможность как что-либо слышать, так и управлять своим движением, но станете практически невидимыми для вражеской электроники.

НЕДОСТАТКИ Графике явно не хватает внимания к деталям. Всего три режима игры, два из которых завязаны на удержании контрольных точек; один вид оружия с двумя режимами стрельбы, три типа гранат и всего четыре карты – это как-то несерьезно.

ДОСТОИНСТВА Главная фишка – открытый космос – может ненадолго заинтриговать. Но интереса хватит на пару вечеров, не больше.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру







90
Live Network Channel

Лучшие скачиваемые игры для сервисов PlayStation Store, Xbox Live Arcade, WiiWare и Virtual Console. Не пропустите: они маленькие, зато удаленькие!

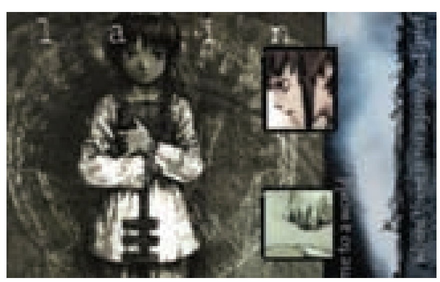
В этом номере:
Eat! Fat! FIGHT!
Contra ReBirth
Castlevania: The Adventure ReBiRth
Gravity Crash

100
Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
Поздравления от наших друзей





112
Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тесты

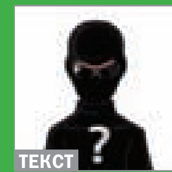
94
Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Ghost in the Shell!
Neon Genesis Evangelion
FLCL
Cowboy Bebop
Serial Experiments Lain
Slayers и др.

MMORPG

Лучшие сетевые развлечения



ТЕКСТ
Семен Кобылин



› Silkroad Online

Китайцы – молодцы, привыкли все делать по-большому. Стена у них – такая великая, что видна из космоса. Семьи – тоже немалые, у каждого - по восемь отпрысков в среднем. Великий шелковый путь – настолько знаменит, что про него снимают фильмы и делают игры.

Вот вам живой пример: многопользовательский исторический боевик Silkroad Online про самый длинный в истории человечества караванный маршрут. По этой тропе китайцы доставляли в Европу шелк, чай и прочие релаксирующие товары, а взамен везли оттуда породистых лошадей, вино, сыр с плесенью и иные предметы западной культуры. Страсти вокруг Великого шелкового пути разворачивались нешуточные: еще бы, купцы зарабатывали на торговле с дальними странами безумные состояния, и потому вдоль верблюжьих троп всегда ошивались самые разнообразные жулики и грабители. Разумеется, бизнесмены древности не желали расставаться с честно наторгованным добром и потому регулярно нанимали телохранителей, чтобы жизнь разбойникам не казалась малиной.

На этом познавательная страничка заканчивается и начинается собственно игра – то есть время создавать персонажа. Silkroad Online в этом плане полностью соответствует своей «торговой» сущности и предлагает нам стать торговцами, разбойниками или охотниками – местным аналогом милиции. Как эти граждане взаимодействуют друг с дружкой – описано выше: торговцы торгуют, разбойники разбойничают, а охотники охотятся (на разбойников). И все они вместе дружно растут в уровнях, чтобы еще активнее друг на друге наживаться. Но до этого еще надо дожить: заматереть в боях, заработать первый капитал и вступить в соответствующую гильдию. Для начинающего игрока это является основной целью, а затем – главным символом того, что жизнь удалась, еще чуть-чуть и прямо в рай.

Поскольку Великий шелковый путь в Silkroad Online соединяет Китай с Европой, частично пролегая в Аравийских пустынях, то вся игра представляет собой сборную солянку из наследия трех культур – китайской, европейской и арабской. Путешествуя с караванами, вы сможете побывать в города с совершенно разной, но узнаваемой архитектурой. Например, в европейском городе вы запросто обнаружите колоннады, выполненные в классическом древнегреческом стиле, а в мусульманских предместьях сможете полюбоваться минаретами на фоне заходящего солнца.

В знак того, что игра посвящена караванам, верблюдам и купцам, разработчики разрешили торговать всем и каждому. В любой момент вы можете организовать собственную скобяную лавку или палатку по торговле оружием. Для этого не нужно оформлять в налоговой пачку бумажек на «частного предпринимателя», достаточно лишь распахнуть свой инвентарь, скомпоновать ассортимент товаров, налепить на них ценники и - вуаля, все готово, ждем первого клиента.

Еще один интересный момент: в Silkroad Online нет уже осточертевших нам орков, гномов и прочей нелюди, зато есть две вполне настоящие расы – европейцы и китайцы. Помимо стандартных культурных особенностей, описанных абзацем выше (архитектура, стиль одежды и уникальная длина усов), обе расы различаются набором способностей и – внимание – предназначены для совершенно разных игроков. Европейцы – это раса профессионалов. Каждый из них должен выбрать один из шести классов, например, стать бардом или воином, и развивать полагающиеся ему навыки – соответственно, бодрящее пение или убийственное фехтование. Благодаря специализациям, европейцы исключительно сильны в команде: грамотно собранная бригада из бойцов, лекарей и магов обязательно задаст жару всем желающим.

Китайцы, наоборот, являются специалистами широкого профиля. Каждый из них – и швец, и жнец, и на дуде игрец, и в плане боевых искусств запросто покажет, чье кунг-фу лучше бьет по носу. То есть за китайцев предпочитают играть единоличники, которым не интересно бегать в команде и делиться награбленным, в то время как европейскую расу составляют, в основном, компанейские весельчаки, привыкшие травить анекдоты в ходе выполнения очередного задания. И это архиправильно, архихорошо, когда каждый игрок может покорять виртуальные миры именно таким способом, какой ему больше всего нравится. На этой позитивной ноте мы искренне благодарим Silkroad Online за ее универсальность и отправляемся грабить караваны в особо крупных масштабах. **СИ**

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- Revenge of the Wounded Dragons, 119 Мбайт, $9.99
- Matt Hazard: Blood Bath and Beyond, £9.99
- Braid, £7.99
- Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle Bundle (Episodes 1 & 2), 445 руб. или 275 руб./шт.
- PixelJunk Shooter, 108 Мбайт, 275 руб.

Демоверсии
- Guitar Hero: Van Halen, 1.4 Гбайт
- MX vs. ATV Reflex, 947 Мбайт
- Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues, 589 Мбайт
- Dante's Inferno, 1 Гбайт
- Gran Turismo 5 Time Trial Challenge, 219 Мбайт
- Army of Two: The 40th Day, 1.4 Гбайт
- Fairytale Fights, 434 Мбайт

Дополнения
- The Saboteur – The Midnight Show DLC, 44 Мбайт, $2.99
- Need for Speed: Shift – Team Racing, 68 Мбайт, бесплатно
- The King of Fighters XII – Classic Pack, 16 Мбайт, $1.99
- The King of Fighters XII – Dance Pack, 15 Мбайт, $4.99
- The King of Fighters XII – Hard Rock Pack, 15 Мбайт, $4.99
- The King of Fighters XII – Jazz Pack, 15 Мбайт, $4.99
- inFamous – Gigawatt Blades Power, 100 Кбайт, бесплатно
- Magic Orbz – Winter Pack, £2.39
- Zen Pinball – Ninja Gaiden Sigma 2 Table, £1.59
- Madden NFL 10 – Bronze Pack, £0.20
- Madden NFL 10 – Silver Pack, £0.45
- Madden NFL 10 – Gold Pack, £0.79
- Madden NFL 10 – Platinum Pack, £2.39
- SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation – Cold Front Map Pack, 1.2 Гбайт, £3.99
- Borderlands – Mad Moxxi's Underdome Riot, £6.29
- LittleBigPlanet – Pirates of the Caribbean Costume Kit (Will Turner, Tia Dalma, Elizabeth Swann, Barbossa , Davy Jones, Sack Sparrow), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- LittleBigPlanet – Pirates of the Caribbean Level Kit, 1 Мбайт, 205 руб.
- Buzz!: Quiz TV – US Sports Quiz, £3.99
- NBA Live 10 – Holiday Shoe Update, 90 Мбайт, бесплатно
- Brutal Legend – Hammer of Infinite Fate Pack, 147 Мбайт, 170 руб.
- Dragon Ball: Raging Blast – Alien Warriors Pack, 116 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Ginyu Force Pack, 116 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Androids Pack, 116 Кбайт, бесплатно
- EyePet – Lucky Dip Styling Pack 8, 100 Кбайт, бесплатно

› Eat! Fat! FIGHT! ★★★☆☆

WiiWare НОВИНКА

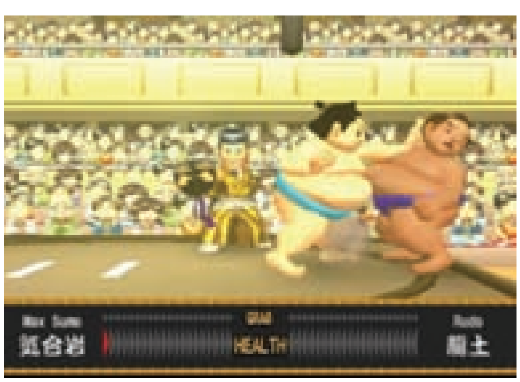
Жанр: sport.sumo.arcade | **Издатель:** Tecmo | **Разработчик:** Tecmo | **Размер:** 20 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

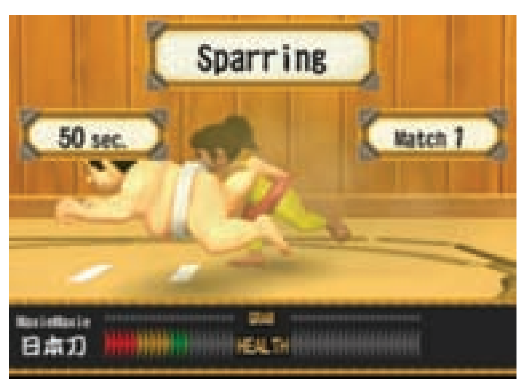
Видеоигры про единоборство сумо за пределами Японии встречаются весьма нечасто. Этому есть вполне логичное объяснение – для западного игрока эти соревнования мужчин в теле как-то не особенно интересны. За последние годы только Eat! Fat! FIGHT! способна расположить к себе и добиться внимания «обычного» игрока. Причина проста – разработчики постарались сделать свою игру максимально веселой. Чего стоит хотя бы девиз «Goodbye fitness! Hello fatness!» или оформленная в виде занятной мини-игры кормежка нашего подопечного – нужно постараться, чтобы он проглотил как можно большее количество калорий. И уж только потом отправляйте его на какую-нибудь тренировку: спарринг, координация движений, реакция – из трех доступных все представляют определенный интерес и все влияют на показатели. Вот только незадача – за время тренировки боец наверняка сбросит вес, и его опять нужно будет кормить. Тут-то и проявляется кое-какая тактика. Между карьерными поединками времени не так уж и много, тут уж или едим, или тренируемся. Сами поединки поначалу кажутся полной ерундой: можно колотить по кнопкам с большой скоростью и смело надеяться на победу – почти наверняка это сработает. Но чем сильнее становится наш боец, тем в более серьезные схватки ему приходится вступать – и там уже предстоит постараться как следует. Но, так или иначе, серьезно относиться к этой игре попросту нельзя – все здесь буквально пропитано юмором. Но шутки шутками, а не забывайте главное: пусть Eat! Fat! FIGHT! – весьма милый способ занять свое время, его все же хватит только на пару дней. Потом уже и юмор разработчиков надоест, и чемпионаты закончатся.

Алексей Харитонов



Своего борца можно создать с помощью редактора персонажей. Параметров немного (пол, лицо и цвет кожи), но для несерьезной игры и этого вполне достаточно.





Внизу слева: По желанию головы сумоистов могут быть заменены уже существующими Mii. Особенно забавно Mii смотрятся в случае соперничества с живыми противниками.

Внизу справа: Можно просто пытаться побеждать, а можно выполнять задания, поставленные разработчиками. Например, уложить противника за определенное время или завершить схватку надлежащим способом. Список таких задач весьма обширен.

› Contra ReBirth ★★★☆☆

WiiWare НОВИНКА

Жанр: shooter.scrolling.horizontal | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** M2 | **Размер:** 40 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

В 2009 году студия M2 уже порадовала ценителей ретро своей Gradius ReBirth. Велосипед тогда изобретать не стали – в игре были использованы уровни из прошлых выпусков. Пресса была не в восторге, но поклонникам понравилось. В случае с Contra ReBirth решили пойти по другому пути – создать игру совершенно новую. И на этот раз все получилось еще более неоднозначно. Если кто-то скажет вам, что Contra ReBirth плоха лишь тем, что в ней всего-то пять этапов, не доверяйте этому человеку – он лукавит. В исходных Contra уровней не намного больше. Но только в этой на все пять локаций любой человек с более-менее приличной реакцией и развитой моторикой пальцев потратит максимум полчаса. Но это еще не все. В Contra ReBirth почти все этапы ужасающе скучны и поразительно однообразны. При этом очень сложно удержаться от соблазна – скриншоты для всякого фаната выглядят очень уж симпатичными и навевают воспоминания о таких хитах, как Contra: Hard Corps или Super Probotector: Alien Rebels. Не верьте глазам своим, стоимость в 1000 WP явно завышена. Да, спецэффекты хороши, но вот все уровни Contra ReBirth смотрелись бы в упомянутых играх нелепо и грустно. Кое-что меняется, если взяться за нее вдвоем – особенно, если «Contra» для вас не пустое слово. Но не будем забывать – в любом случае она преступно коротка. И пусть после расправы над финальным боссом появится новый уровень сложности и новые персонажи – это дела не меняет. То ли разработчики попытались выехать на громком имени, то ли недооценили силы старой гвардии… А может, и впрямь не очень хорошо представляют, какой должна быть настоящая Contra? Так или иначе, и без того отличная Contra 4 для Nintendo DS на фоне ReBirth и вовсе сверкает чистейшим бриллиантом. Впрочем, если у вас нет Nintendo DS, все равно лучше подумать о покупке Super Probotector: Alien Rebels за 800 WP (Hard Corps, к сожалению, пока не представлена в Virtual Console) – у Contra ReBirth перед ней есть только одно явное преимущество: для игры подойдет обычный Wii-пульт, можно обойтись без Classic Controller или геймпада GameCube.

Алексей Харитонов



Вверху: Поездок на мотобайках или любых других средствах передвижения в духе Hard Corps или Alien Rebels не ждите. «Нестандартных» сцен, где за персонажем нужно наблюдать с высоты птичьего полета или со спины – тоже.



Вверху: Почти везде удручающе мало деталей – глазу попросту не за что зацепиться. Ну, разве что за симпатичные спецэффекты.



Боссы вызывают недоумение: у них есть максимум по 2-3 атаки (у первого так вообще одна!), которые легко запоминаются с первого раза.

Новости

Алексей Косожихин

Думали, игровому отделению Microsoft интересна только консоль Xbox 360? А вот и неправда, и компания опровергла такие домыслы недавним запуском магазина Games on Demand для PC-версии онлайн-сервиса Live. Старт сопровождался бесплатной раздачей пазла Tinker. Впрочем, до лидеров рынка вроде Steam или Direct2Drive компьютерному GoD еще расти и расти.



Свежее обновление прошивки PS3 под номером 3.15 оказалось гораздо полезнее многих предыдущих. Sony предоставила пользователям целых две интересные возможности: играть PSP Minis прямо на домашней консоли и переносить сейвы и игры через LAN-кабель непосредственно с одной приставки на другую. Все мини-игры сразу адаптировать для PS3 не удалось, но ситуацию исправили уже через неделю после выхода апдейта.



Фанаты «Звездных Войн», владевшие 360-версией Star Wars: The Force Unleashed и купившие впоследствии выпущенный DLC, наверняка рвали на себе волосы после анонса Ultimate Sith Edition, включающего эксклюзивный уровень на планете Hoth из пятого эпизода саги. И напрасно – интернет-обыватели умудрились заметить аддон в анонсах американского Xbox Live Marketplace. Официально команда LucasArts пока никак это не прокомментировала, но у геймеров появилась надежда на новый DLC, который уравнял бы владельцев старой и новой версий игры.

С момента запуска PlayStation Home прошло едва ли больше года, но с тех пор этот необычный сервис набрал больше 10 миллионов зарегистрированных пользователей, радостно отчиталась Sony. Отношение публики к проекту всегда было спорным, да и информация о числе постоянных (а не «зарегистрированных») посетителей нам недоступна. Но, учитывая, сколь яро Sony выпускает для виртуального мирка новый контент, в ближайшее время смерть Home уж точно не грозит.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- Matt Hazard: Blood Bath and Beyond, 573 Мбайт, 1200 MP
- 0 Day Attack on Earth, 407 Мбайт, 1200 MP
- Polar Panic, 132 Мбайт, 800 MP
- Alien Breed Evolution: Episode One, 425 Мбайт, 800 MP
- QIX++, 61 Мбайт, 800 MP

Демоверсии

- Dark Void, 838 Мбайт
- Dante's Inferno, 1 Гбайт
- Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues, 425 Мбайт
- Divinity II: Ego Draconis, 1 Гбайт
- Army of Two: The 40th Day, 2 Гбайт
- Guitar Hero: Van Halen, 1 Гбайт
- Fairytale Fights, 409 Мбайт

Дополнения

- Madden NFL 10 – Madden Ultimate Team, 302 Мбайт, бесплатно
- Pro Evolution Soccer 2010 – 12/2009 Downloadable Updates, 18 Мбайт, бесплатно
- Operation Flashpoint: Dragon Rising – Overwatch Pack, 8 Мбайт, 400 MP
- MX vs. ATV Reflex – Track Pack 1, 562 Мбайт, 400 MP
- Borderlands – Mad Moxxi's Underdome Riot, 512 Мбайт, 800 MP
- Trials HD – Big Pack, 8 Мбайт, 400 MP
- Way of the Samurai 3 – Hero Icon Set, 204 Кбайт, 80 MP
- Way of the Samurai 3 – Ouka Clan Set, 204 Кбайт, 80 MP
- Way of the Samurai 3 – Head and Apparel Items, 108 Кбайт, 80 MP
- Way of the Samurai 3 – Fujimori Clan Set, 204 Кбайт, 80 MP
- Brutal Legend – Hammer of Infinite Fate Pack, 142 Мбайт, 400 MP
- NBA Live 10 – Holiday Shoe Update, 142 Мбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Alien Warriors Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Ginyu Force Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Androids Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- 虫姫さまふたり – Mushihimesama-hutari-Black-Lavel, 264 Мбайт, 1200 MP
- A Kingdom for Keflings – Kingdom Pack 1, 108 Кбайт, 160 MP
- A Kingdom for Keflings – Kingdom Pack 2, 108 Кбайт, 160 MP
- Forza Motorsport 3 – Hot Holidays Car Pack, 123 Мбайт, 400 MP
- The Saboteur – The Midnight Show DLC, 41 Мбайт, 240 MP
- Guitar Hero 5 – Steve Ouimette «Hark The Herald Angels Sing», 21 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero 5 – New Blues Masters Track Pack (Tyler Bryant «Who I Am», Joe Bonamassa «Lonesome Road Blues», Scott McKeon «Broken Man»), 117 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Celebrity New Year's Rock Track Pack, 99 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Indie Rock Track Pack, 114 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – One Republic Track Pack, 109 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Going Country Pack 02, 232 Мбайт, 880 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Weezer Pack 03, 87 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Green Day Pack 02, 75 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Blink-182 Pack 02 («First Date», «I Miss You», «Adam's Song»), 84 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.

› Castlevania: The Adventure ReBirth ★★★★☆

WiiWare НОВИНКА

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** M2 | **Размер:** 40 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

Никакой особой связи с двадцатилетней давности Castlevania: The Adventure, о которой столько трубили в пресс-релизах, в общем-то и нет. Так что не дававший покоя вопрос «С чего бы M2 так уцепились за далеко не лучшую Castlevania конца 80-х» исчезает сам собой вскоре после запуска The Adventure ReBirth. Римейком назвать эту игру язык не поворачивается: монохромную версию для GameBoy заставляют вспомнить только несколько препятствий на уровнях да некоторые противники. В том числе и самый главный – без остановки тикающий таймер. Также кое-какая музыка навевает воспоминания о былых сражениях: старые мелодии, переписанные Манабу Намики (на его счету музыка всех проектов серии ReBirth), прекрасно вписываются в новую игру. Но на этом сходства заканчиваются и начинаются разительные отличия: совершенно новые, красочные и запоминающиеся уровни выстроены принципиально по-иному, зубодробительная сложность существенно снижена, и даже боссы – все сплошь новые. Впрочем, как раз боссы здесь – наиболее слабое звено. Почти все они или встречались ранее в других Castlevania (что еще куда ни шло), или совсем проходные и незапоминающиеся (что плохо). Зато в остальном игра на высоте. В процессе прохождения Adventure ReBirth возникают мысли о первой Vampire Killer и малоизвестной в Европе Rondo of Blood (владельцы PSP помнят недавний римейк – The Dracula X Chronicles). В первую очередь, из-за развилок на и без того продолжительных уровнях. Причем, чтобы пойти по другой дорожке, предстоит отыскать ключ и решить, в какую именно дверь направиться. Так что, как ни старайтесь, а проходить игру дважды точно придется – уж хотя бы для того, чтобы посетить все закоулки. Но если для прохождения Contra ReBirth от той же M2 приходилось делать серьезные усилия над собой, то в данном случае оторваться от игры очень сложно. И при этом совершенно неважно, являетесь вы поклонником историй о вампирах или просто любите качественные платформеры. Все-таки личное шефство Кодзи Игараси, продюсера всех лучших Castlevania последнего времени, очевидно пошло The Adventure ReBirth на пользу.

Алексей Харитонов



Слева: В оригинальной Castlevania: The Adventure было всего-то четыре уровня. В случае с ReBirth разработчики не поскупились – здесь их целых шесть!

Внизу слева: Пусть ReBirth намного проще первых Castlevania, новичкам все равно придется несладко – с наскоку пройти игру все еще весьма непросто.

Внизу справа: Как в классических играх сериала, Кристофер Бельмонт не может спрыгнуть с лестницы или запрыгнуть на нее. Впрочем, в оригинальной Castlevania: The Adventure никаких лестниц не было вовсе.





Классика

PS one Classics:

- Monsters, Inc. Scare Island, £3.99
- Guilty Gear, £3.99
- Vagrant Story, 205 руб.

Xbox 360 Games on Demand:

- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, 6 Гбайт, 1600 MP
- Gears of War, 6 Гбайт, 1600 MP
- Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition, 7 Гбайт, 1600 MP
- Devil May Cry 4, 6 Гбайт, 1600 MP
- Test Drive Unlimited, 3 Гбайт, 1600 MP
- Viva Pinata: Party Animals, 4 Гбайт, 1600 MP
- Bolt, 5 Гбайт, 1600 MP

Virtual Console:

- A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia, NES, 500 WP
- Street Fighter II': Champion Edition, TG-16, 700 WP
- Alex Kidd in Shinobi World, 500 WP
- Final Fight 3, SNES, 800 WP
- Pilotwings, SNES, 800 WP
- Super Smash Bros., N64, 1000 WP
- Ninja Gaiden, ARC, 800 WP
- Earthworm Jim 2, SMD, 800 WP
- Blaster Master, NES, 500 WP
- Shinobi, ARC, 800 WP
- Street Fighter Alpha 2, 800 WP

› Gravity Crash ★★★★☆

PSN НОВИНКА

Жанр: shooter.scrolling | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** Just Add Water | **Размер:** 178 Мбайт | **Зона:** 🇺🇸 | **Цена:** $9.99

Схожесть Gravity Crash и PixelJunk Shooter была видна по первым же скриншотам, не заметить ее мог только ленивый. Однако на самом деле новинка от Just Add Water гораздо больше напоминает появившуюся на PC еще в 2007 году Gravitron (в 2008 вышел сиквел, Gravitron 2), автор которой, в свою очередь, признавался, что черпал вдохновение в Thrust и Oids. Похож и дизайн со светящимися векторами (благодаря им игра выглядит очень красиво и привлекает даже ретроманов, воспитанных на Asteroids и Gravitar), и названия, и главный принцип, этими названиями выражаемый – серьезное влияние на управление кораблем, вкупе с инерцией, оказывает сила тяжести. Если отвлечься и в критический момент не подрулить или не включить щит, то корабль влепится в стену. Таких ситуаций позволяет избежать опция автоматического включения щита – правда, тогда его заряд будет восстанавливаться не сам собой, а от специальных кристаллов. Ими же игроку придется пополнять стремительно тающий запас топлива. Сами же уровни изобилуют и враждебными созданиями, и бонусными артефактами. По объему контента Gravity Crash, пожалуй, даже выигрывает у PixelJunk Shooter. Тут и игровых режимов (включая и полноценный deathmatch) больше, и вариант схемы управления можно выбрать по душе (классический и для двух стиков), и, что самое приятное, есть редактор уровней, который после LittleBigPlanet автоматически дает каждой игре «+10» к привлекательности. Но мы, честно говоря, разрываемся между симпатией, которую мы испытываем к Gravity Crash как таковой и негодованием, направленным на ее создателей-плагиаторов. Так что предлагаем компромиссный вариант: если PlayStation 3 – ваша единственная игровая платформа, приобретите Gravity Crash. Если же вы играете также и на PC, непременно обратите внимание на Gravitron и Gravitron 2. Первая из этих игр бесплатна (качайте на свой страх и риск – автор честно признается, что некоторые антивирусы находят в ней adware), а вторую можно купить, например, на Steam всего за $4.99.

Алексей Косожихин, Илья Ченцов

СЕРЬЕЗНОЕ ВЛИЯНИЕ НА УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ, ВКУПЕ С ИНЕРЦИЕЙ, ОКАЗЫВАЕТ ГРАВИТАЦИЯ ПЛАНЕТЫ.



Вверху: «Стилистика графиков» красивым взрывам не помеха!



Вверху: Уровни не ютятся на одной планете, а раскиданы по космосу там и сям.



Вверху: С враждующими сторонами все проще некуда: синие – свои, красные – чужие. Даже если они не стреляют и выглядят вполне себе мирно.

Под крышей дома твоего

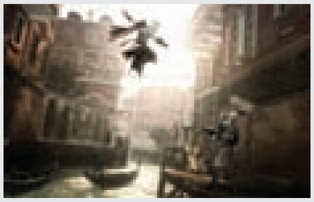
К запуску игры Sony открыла специальную локацию в виртуальном мире PlayStation Home – «Maze to the Mothership!». Она была оформлена, как ясно уже из названия, в виде лабиринта. Посетителям предлагалось поучаствовать в небольшой игре – отыскать спрятанные кристаллы. Впрочем, приз был гарантирован и тем, кто просто сумел добраться до выхода. Сейчас доступ в лабиринт уже закрыт – увы, все приятное имеет свойство заканчиваться.

Новости

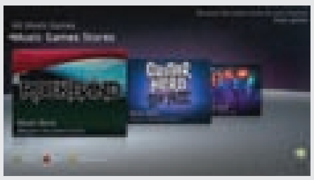
Любопытный патент зарегистрировала не так давно Microsoft. Согласно представленной в нем технологии, компания собирается сделать внешний вид и характеристики игровых персонажей зависимыми от физических качеств самого игрока. Иными словами, если вы не просиживаете целый день за видеоиграми, а совмещаете приятное с полезным в виде занятий спортом, то это влияет и на ваших игровых персонажей, делая их фигуры более подтянутыми. Похоже, подобным способом Microsoft постарается оздоровить даже безразличных к WiiFit хардкорщиков.



Патрис Дезиле из Ubisoft Montreal рассказал, что оба готовящихся к выходу дополнения к Assassin's Creed II изначально должны были стать частью основной игры. Но, как это обычно бывает, разработчики решили не тянуть резину и выпустить игру пораньше, завершив некоторые главы из истории Эцио впоследствии и облегчив таким образом жизнь и себе, и игрокам. Совесть создателей Assassin's Creed II уж точно не мучает: как отмечает Патрис, геймерам и без того досталось весьма много контента.



На Xbox Live Marketplace появились специальные программы-магазины песен для трех главных музыкальных серий консоли: Guitar Hero, Rock Band и Lips. Все они представляют собой практически точные копии внутриигровых магазинов (с сортировкой по исполнителю и прочим), но обладают очевидным плюсом – не требуют диска игры в приводе. Sony тоже не заставила долго ждать: в PSN предлагается скачать аналогичное приложение для Singstar.



Банзай!



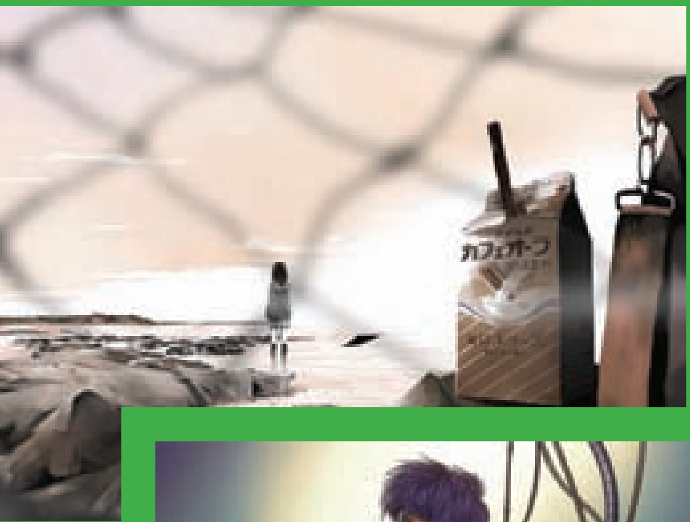
ТЕКСТ
Лев Гринберг

Японская поп-культура глазами энтузиастов

Три сотни номеров – это очень, очень много. Полным собранием журналов вполне можно было бы убить человека, если бы удалось поднять эту кипу. И хотя наша рубрика, которая гораздо моложе самого журнала (до персонального юбилея «Банзая!» все еще остается больше года), мы не могли остаться в стороне. Посему сегодня мы вновь откажемся от стандартного формата и займем выделенные страницы кое-чем особенным. А именно – перечислим десять произведений, с которых, на наш взгляд, стоит начинать знакомство с аниме-индустрией.

Что, простите? «Зачем это?» Ну как же? Очень даже есть зачем. Во-первых, интуиция подсказывает нам, что среди вас, дорогие читатели, многие все еще предпочитают обходить «японские мультики» стороной, не давая им шанса. Во-вторых, у тех из вас, кто уже любит или хотя бы уважает аниме, наверняка периодически появляется желание приобщить к этому роду искусства кого-нибудь из друзей, знакомых и близких. Ведь так? Так. А потому давайте думать, какие же произведения скорее всего могут стать «первыми, но далеко не последними».

Но для начала –несколько уточнений к нижеследующему списку. Во-первых, он будет состоять лишь из вещей, обзоры которых появлялись в прошлых номерах «СИ». Да, вот таким хитрым способом мы привязали сегодняшний спецвыпуск к юбилейной тематике. Во-вторых, большинство сериалов, о которых пойдет речь, не назовешь самыми современными. Это неслучайно. Да, аниме устаревает. Не так быстро, как игры, но все же достаточно скоро, чтобы хиты конца прошлого века в плане качества анимации, прорисовки и четкости начали заметно уступать даже не слишком высокобюджетным новинкам. И, да, потому советовать «старье» рискованно – а ну как потенциального анимешника не устроит отсутствие HD-разрешения и новомодной компьютерной графики. Но вот ведь в чем дело: классика стала классикой заслуженно. Произведения, покоряющие умы и бередящие души уже с десяток лет, в свое время обрели славу потому, что были необычны и интересны, как никакие другие могли заставить зрителей сопереживать, думать, смеяться и плакать. Но потом их, само собой, растащили на цитаты, и теперь, если начать смотреть аниме с современных сериалов и лишь потом начать поиски среди хитов прошлых лет, многие из них покажутся не только устаревшими с точки зрения графики, но и под завязку набитыми анимешными клише (хотя в свое время это были смелые и неординарные находки!). Наконец, это не исчерпывающий список «именно тех аниме, с которых нужно начинать смотреть японские мультики». Можно вспомнить Love Hina, Oh, My Goddess и еще полсотни подходящих лент. Все не влезли. Впрочем, не бойтесь. Мы постарались подобрать вещи на самые разные вкусы, чтобы приобщиться к аниме смогли и любители комедий, и фанаты триллеров, и ценители современной графики, и даже люди, в принципе не переваривающие сериалы как таковые.









ИНФОРМАЦИЯ

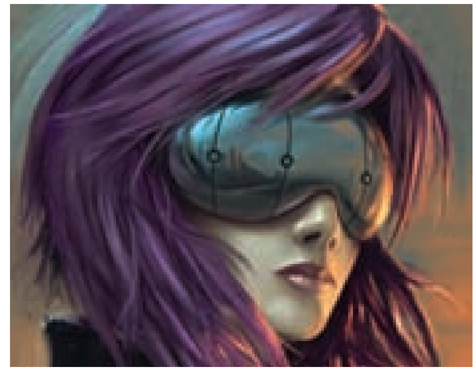
Формат:
Фильм, 1995 год
Студия:
Production I.G

Ghost in the Shell

攻殻機動隊

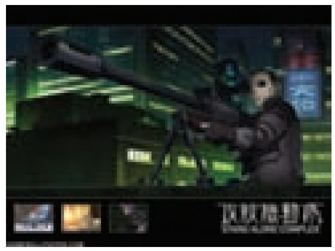
Первый наш выбор, думаю, был очевиден с самого начала. Полнометражка Мамору Осии не только стала темой дебютного выпуска нашего родного «Банзая!», но и вошла в историю как одно из произведений, сделавших аниме популярным в США. А раз на американцев подействовало, значит и для нас это не худший вариант. К тому же GitS отлично подходит, чтобы «подсаживать» на аниме фанатов «Матрицы» (а их среди нас, думается, море). Каждый уважающий себя «матричник» должен посмотреть «Призрака в доспехах» хотя бы потому, что именно из него братья Вачовски черпали вдохновение. Не будь на свете GitS – «Матрица» могла бы вообще не появиться, а если бы и появилась – оказалась бы совсем иным фильмом. За долгие годы «Призрак в доспехах» не только не утратил той самой философичности, заключающейся в поисках ответа на вопрос «Что делает человека человеком, а машину машиной», но и не устарел даже с точки зрения графики. Пусть сейчас качество анимации и внимание к прорисовке деталей уже и не потрясает воображение (сегодня в этом отношении достоин восхищения сиквел, GitS 2: Innocence), но они все еще очень и очень хороши. Ну а для фанатов HD и новомодных графических эффектов существует выпущенная в 2008 году обновленная версия фильма, Ghost in the Shell 2.0.

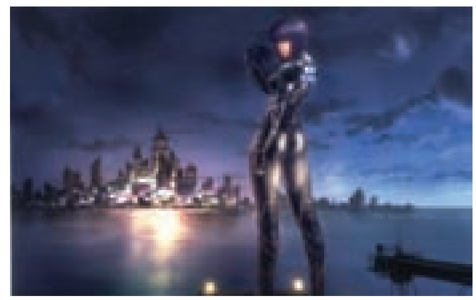




Картина, ставшая одной из самых популярных в своем жанре, с гармоничной, очень продуманной реалистичной графикой, любимая одними за динамизм и готическую красоту киберпанк-боевика, другими – за философичность трагедии. Смотреть. Чтобы заглушить шепот призрака. Или чтобы услышать его.

«Банзай!», «Страна Игр» №126







ИНФОРМАЦИЯ

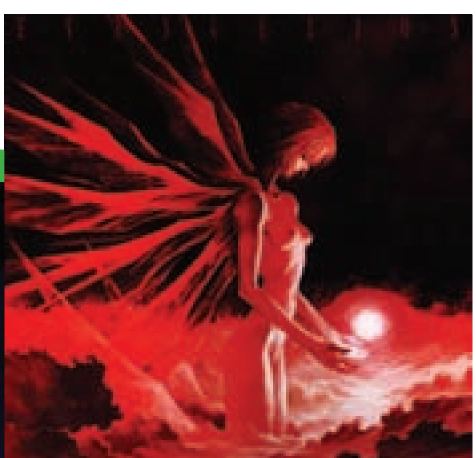
Формат:
ТВ, 26 серий + полнометражный альтернативный финал
Студия:
GainaX

Neon Genesis Evangelion

新世紀エヴァンゲリオン



И еще один очевидный выбор, кстати, об этом произведении речь шла во втором выпуске «Банзая». Известнейший сериал студии GainaX, о котором слышало множество людей, даже не являющихся поклонниками аниме. Он отлично подходит для знакомства с этим родом искусства прежде всего потому, что «Евангелион», по сути, вобрал в себя практически все, что свойственно произведениям этого рода. Тут вам и гигантские роботы, и комедия, и фансервис, и команда из главных героев-тинэйджеров с огромным количеством психологических проблем, и многочисленные отсылки к религиозным культам и работам философов, и, разумеется, резко возрастающий накал страстей в финале и без того серьезной истории, под занавес обретающей черты подлинной трагедии. Кстати, о концовке, а вернее – концовках. Если и есть причина выбрать для первого знакомства с аниме какое-то иное произведение, так это развязка NGE. Оригинальный финал был непоправимо испорчен из-за недостатка средств, и в результате в последних двух сериях внимания заслуживают лишь 7-8 минут. Ну а альтернативная концовка, End of Evangelion… Ох. Ее без подготовки точно смотреть не стоит, если вы, конечно, не хотите потом несколько дней ходить с чувством, что ваш мозг только что изнасиловали.
Впрочем, есть шанс, что через несколько лет проблемы с поиском достойного финала к «Еве» отпадут сами собой, а заодно можно будет забыть и об устаревшей графике, и о нехватке анимации в поздних сериях. Ведь сейчас в GainaX вовсю создают трилогию полнометражных фильмов, призванную стать «Евангелионом нового поколения» для нового поколения. И пока у них получается очень и очень достойно.





Это история про нас с вами. Это история с очень неожиданным поворотом в финале – от надрывного к почти невозможному – потому что в аниме, как в жизни, никогда не знаешь, чем все закончится и каким будет последний аккорд, если в самой сути изначально нет ни добра, ни зла, а каждый несет в себе свою собственную правду – жить и чувствовать, как умеешь.

«Банзай!», «Страна Игр» №127



ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
OVA, 6 серий
Студия:
GainaX

FLCL

フリクリ

...И нет, я не специально иду по порядку, попросту перечисляя произведения, послужившие темой для первых номеров «Банзая». Скорее, люди, работавшие над рубрикой тогда, руководствовались теми же соображениями. Но, обещаю: дальше пойдет куда более заметный разброс.

Спросите, почему я вдруг заговорил от своего имени, а не от лица редакции? Честно говоря, FLCL для вашего покорного слуги – вещь очень личная. Не только одно из произведений, по праву принадлежащих не просто аниме-индустрии, а всему человечеству, но и окно в мир, где живут любимые герои дорогие сердцу друзья, навеки изменившие мое отношение и к самому себе, и к бытию. Уверен ли я, что любимое произведение достойно права стать чьим-то первым аниме? Черт, разумеется, да. Считаю ли я, что оно подойдет для всех? Еще чего.

Это безумное, безумное, безумное аниме. Безумное. Безумно безумное. Я уже сказал, что оно безумное? Так оно безумное, да. Многие сцены выглядят странно даже по меркам аниме, а что творится в некоторых из них, нормальным людям не понять и за несколько просмотров. Ну а главное – без умения быстро читать субтитры вам тут делать нечего – необходимость каждые несколько секунд жать на паузу, чтобы ничего не упустить, порядком подпортит впечатление. Однако вот что я хочу вам сказать: вся эта безумность и гротескность – это лишь внешний слой. Замечательная, яркая обертка, под которой скрывается великолепная история, содержащая больше интересных мыслей, чем иные «интеллектуальные» сериалы. Повесть о любви и взрослении. О поисках самого себя и свободы, о том, что «ничего не случится, пока ты не решишься ударить». История о Наоте Нандабе и Харуке Харухаре – едва ли не самых живых и человечных персонажах в аниме (и это притом, что Харука – не человек). В общем, посмотреть сериал обязан каждый анимешник – это даже не обсуждается. Но вот кому стоит начать с него свое знакомство с этим родом искусства? Людям, не любящим, когда их опекают, постепенно и ненавязчиво вводя в курс дела, давая время привыкнуть к новому миру и его обитателям. Тем, кто готов, не раздумывая, с головой уйти в водоворот экшна, сложных человеческих отношений, гротеска, скрытых цитат, подтекста и непростых размышлений о жизни. А еще – тем, кто в состоянии снова и снова возвращаться к полюбившейся картине. Ибо с первого раза невозможно оценить ее в полной мере и постичь всю глубину авторского замысла. Разве что предварительно освободить место в голове, удалив из нее мозги и открыв прямой N.O. канал.





...Авторы авторского кина использовали «фуредные и куриминальные» желания масс, чтобы смачно профинансировать внутрисемейные приколы профессиональных отаку. Им, гениям, весело, а нам, массам, гордо. Дали нам наше любимое непонятное кино.

«Банзай!», «Страна Игр» №127



ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
ТВ, 26 серий + полнометражный фильм
Студия:
Sunrise

Cowboy Bebop

カウボーイビバップ

«Ковбой Бибоп» – один из лучших вариантов для плавного перехода от голливудского кино к аниме. Ибо это произведение, проникнутое духом западных экшн-фильмов (и западной же музыки). Как будто какой-то маг и чародей взял, взмахнул волшебной палочкой и обратил в аниме-сериал единственную копию замечательного голливудского боевика, которому на роду было написано стать новой космической сагой и завоевать сердца миллионов. И правильно сделал, пожалуй. Культовых киноциклов на ту же тему в этом мире уже немало (хотя что это мы – хороших нам всегда будет не хватать!), а вот восхитительное соединение двух миров – это штука крайне редкая и ценная.
Также «Ковбой Бибоп» обязателен к просмотру для всех фанатов «Файрфлая», ищущих «что-нибудь подобное». Ибо авторы Cowboy Bebop, стремясь достичь качества Firefly и воссоздать дух этой ленты, не уступают самому Джоссу Уидону.
Если же вы не смотрели Firefly (срочно исправляйтесь, кстати), то просто знайте: «Ковбой Бибоп» – замечательный космический вестерн, полный интересных персонажей и разнообразных, не похожих друг на друга историй, успевающий отдать дань самым разным жанрам – от комедий и драм до триллеров и фильмов ужасов.

В 26 сериях было все – жульничество в высшем пилотаже, высший пилотаж в жульничестве, стрельба, погони и чудовище в холодильнике. И песенка про «моего папашу, который, как и его папаша, и папаша его папаши до него, пробавлялся проходкой гиперпространственных ворот».
«Банзай!», «Страна Игр» №149





ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
ТВ, 13 серий
Студия:
Triangle Staff

Serial Experiments Lain

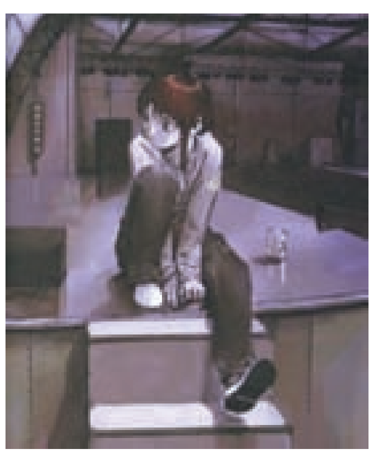
シリアルエクスペリメンツレイン

А ну кому подать мрачняка? Кому непоняток? Кому историй, не оставляющих надежды на счастливый финал? Кому нагнетающих атмосферу трюков с цветами и ракурсами? А главное – кому жутковатый гул электропроводов? Поздравляем: «Серийные эксперименты» – для вас.
Пожалуй, из всего нашего списка сериал про Лэйн и ее приобщение к великой силе, именуемой «Сеть», лучше всего подходит под определение «не для всех» (скажем, автор этих строк им так и не проникся). Фильм неторопслив. Он не ахти как красив. Полон странных сцен, смысл которых становится ясен лишь далеко не сразу.
Еще не артхаус, но уже и не мэйнстрим. Этот сериал отлично подойдет для людей, которым хочется чего-нибудь мрачного, запутанного, параноидального, необычного… И достаточно успешно превращающего такую знакомую и привычную всем нам штуку, как Интернет, во что-то таинственное и пугающее.

На протяжении тринадцати серий прессинг будет нарастать – сначала Лэйн окажется втянутой в откровенно мистическую историю с электронной почтой с того света и снами наяву, потом у нее на глазах незнакомый парень на дискотеке вышибет себе мозги (сказав, что его заставила Лэйн), потом ее семья окажется фальшивкой, потом фальшивкой окажется она сама. Где-то здесь абсурдность переваливает через критическую точку, и все проваливается к точке чистого отчаяния.
«Банзай!», «Страна Игр» №155









ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
ТВ, 26*4 серий, много OVA и полнометражек
Студия:
Egg Films, J.C. Staff



Slayers スレイヤーズ

У саги «Рубак» есть одна большая проблема: оригинальные сезоны порядком устарели в плане качества картинки, а недавние попытки возродить цикл в разы слабее оригиналов прошлого века с точки зрения сценария. Досадно, на самом деле. Ведь если бы не проблемы с анимацией, первые сезоны Slayers были бы одним из лучших вариантов для знакомства с аниме. В конце концов, комедия положений – штука интернациональная, и оценить ее по достоинству может любой человек, не обделенный чувством юмора. Мир, показанный в Slayers, тоже вполне укладывается в представления людей, воспитанных западной культурой фэнтези, оставаясь при этом достаточно оригинальным. Ну а сюжеты… Скажем так: у Slayers подражателей было много, но никому из них не удалось с таким блеском перемежать интересную историю с искрометными шутками, как это делали сами авторы «Рубак».
Но все это не отменяет проблемы с картинкой, да? Что ж… Решение есть. Начните просмотр с трехсерийного OVA, известного как Slayers Special. Оно и нарисовано вполне достойно, и по количеству удачных шуток на единицу времени заткнет за пояс любой из сезонов. Правда, на приличный сценарий авторов уже не хватило, но для начала – и так сойдет. А там, глядишь, и до не столь красивых, но не менее достойных телесериалов дело дойдет…





Три сезона Slayers напоминают известнейший цикл книг про Ехо писателя Макса Фрая – сначала читатель знакомится с героями-балагурами, свыкается с ними, и потом, когда персонажи попадают в переделку, переживает всем сердцем. Потому что нельзя не переживать, настолько четко, рельефно и подробно расписаны характеры героев. Не поверить в них невозможно.
«Банзай!», «Страна Игр» №186

Gurren Lagann

天元突破グレンラガン

И еще один сериал от студии GainaX попал в наш список. Уже третий. Но в отличие от FLCL и «Евы», «Гуррен-Лаганн» – достаточно новое произведение. Да еще и далеко не раз попадавшее на страницы этой рубрики. Собственно, мы уже столько раз о нем говорили, что больше и добавлять-то нечего. Это шедевр. Его надо увидеть. Хоть он окажется первым сериалом, хоть вторым, хоть сто двадцать пятым. Часто ли вам доводилось знакомиться с произведениями, начинающимися с бурения кротовых нор, а заканчивающимися поединком гигантов, швыряющих друг в друга целые галактики? Думается, нечасто, и не важно, в кино, книгах или аниме происходит подобное. Такой шанс нельзя упустить.





Gurren Lagann вобрал в себя все лучшее, что есть в серьезных и несерьезных меха-сериалах. Это – прорыв. Такого в истории аниме еще не было. Tengen Toppa Gurren Lagann – самое яркое событие 2007 года, необычайно красивый, умный и своеобразный сериал.
«Банзай!», «Страна Игр» №248

Он умудряется угодить и любителям героических суперроботов, и знатокам серьезной фантастики. Мало того что Gurren Lagann заставляет задуматься, он еще и чертовски круто поставлен: ключевые сцены своеобразно нарисованы и первоклассно анимированы. Это и бунт в меха-дизайне, и остросюжетная фантастика, и веселый героический эпик, и психологическое исследование. Что бы из этого списка вас ни интересовало, неизменно одно: Gurren Lagann нужно смотреть.
«Банзай!», «Страна Игр» №253



ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
ТВ, 27 серий
Студия:
GainaX



Code Geass: Lelouch of the Rebellion

コードギアス 反逆のルルーシュ

Ох уж эти злые языки… Неужели так сложно увидеть, что Лелуш – персонаж куда более многогранный и человечный, нежели Лайт из «Тетрадки»? Да, он способен совершать ужасные поступки ради своей цели. Но всегда остается человеком. Человеком, который сам принимает решения и готов однажды за них ответить. И уже поэтому Code Geass во много раз лучше приключений Лайта, за первый десяток серий по воле сценаристов растерявшего все человеческие качества.

Но вернемся к теме нашего выпуска. Почему Code Geass – достойный кандидат на роль первого аниме? Потому что это – отличный ТВ-аналог высокобюджетных летних блокбастеров Голливуда (причем хороших, вроде «Бэтмена», «Железного человека» или «Пиратов Карибского моря»). Замечательная анимация, колоссальный масштаб событий, множество интересных героев, интриги, неожиданные повороты сюжета, великолепные экшн-сцены… Словом, налицо все признаки хорошего фильма из тех, что нравятся большинству только герои и декорации нарисованы, а само шоу продолжается не пару часов, а полсотни серий.

ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
ТВ, 25+25 серий
Студия:
Sunrise



Злые языки говорят, что Code Geass напоминает плод порочной связи сериалов Mobile Suit Gundam 00 и «Тетрадь смерти». Первый поделился гигантскими роботами и сложным геополитическим сюжетом, второй – самоуверенным и беспринципным, но обаятельным главным героем. Code Geass умудряется прийтись по душе самой широкой аудитории. Мальчиков покорят соблазнительные красотки, серьезный мордобой и масштабные сражения; для девочек – интриги, тайны, костюмчики и прекрасный главный герой.
«Банзай!», «Страна Игр» №272



В One Piece нет бесполезных, надуманных серий, которыми так грешат обычные сериалы: история движется вперед, появляются новые герои, возвращаются персонажи из начальных серий, и каждый эпизод подчинен единственной цели – глубже, еще глубже обрисовать характеры героев.
«Банзай!», «Страна Игр» №194

Проблема одна: на сегодня вышло уже 324 серии. Новички попросту боятся начинать смотреть такую махину сначала. Главное – начать. Уже к середине первой серии понимаешь, что сериал может быть интересным, к середине пятой – не можешь оторваться, а на десятой остается только мечтать, чтобы приключения не закончились «всего через год».
«Банзай!», «Страна Игр» №244

ИНФОРМАЦИЯ

Формат:
ТВ, бесконечное число серий и полнометражек
Студия:
Toei Animation

One Piece

ワンピース

Ну, что. Допустим, знакомый, которого вы пытаетесь «подсадить» на аниме, ни в какую не поддается на уговоры. И как же быть? Вот вам план действий. Во-первых, поспорьте с ним о чем-нибудь с условием, что если он проиграет, то должен будет осилить от начала до конца одно аниме на ваш выбор. Во-вторых, выиграйте этот спор. В-третьих, заставьте его смотреть One Piece. И все, можно праздновать победу. «Ван Пис» уже перевалил за четыре сотни серий, но история его едва-едва дошла до середины. А значит, ваш друг будет повязан с данным аниме еще лет десять, если не больше. И нет, это не изощренная пытка (желающим помучить жертву советуем заменить One Peace на Naruto). One Piece – отличный сериал. Смешной, стильный, суперувлекательный, да еще и про пиратов. А потому совсем не исключено, что как только мозг вашего друга адаптируется к необычному стилю этого аниме, он быстро и безвозвратно превратится в анимешника, с нетерпением ожидающего каждую новую серию «Последнего великого приключения».



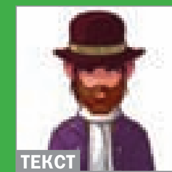




Бесконечный холст



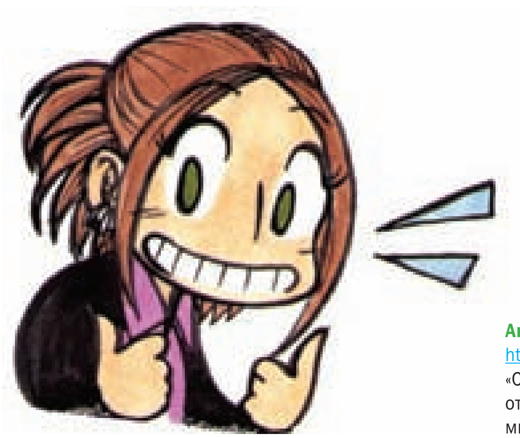
ТЕКСТ
Иван Костин



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Хоть наша рубрика и одна из самых молодых в журнале, мы тоже получили юбилейные весточки из Канады, Норвегии и Франции.

ОГРОМНОЕ СПАСИБО ВСЕМ ЗА ТЕПЛЫЕ СЛОВА И КРАСИВЫЕ ОТКРЫТКИ!



Анжела Мелик (Wasted Talent, http://www.wastedtalent.ca), поздравляет «Страну Игр» с выходом трехсотого номера от лица всех авторов и читателей вебкомиксов.

Хокон Странд из издательства Strand Comics (http://www.strandcomics.no) присоединяется к поздравлениям и сообщает приятное известие для всех фанатов Неми – в этом году должна выйти первая книга о Неми на русском языке! Как говорится, скрестим пальцы.





Streum On Studio (http://www.streumon-studio.com), разработчики киберпанк-боевика E.Y.E., пока не собираются выпускать комиксы по мотивам своей игры, хотя концепт-арт у них получается классный. Вице-президент компании **Пьеррик Ле Нестур** даже немного удивлен поддержкой, которую их проект получил у нас, и говорит, что в последнее время работники студии чувствуют себя больше русскими, чем французами.



На фото изображено:

а) Наталья Одинцова руководит кампанией по сбору подарков детям Зимбабве.

б) Редакцию «Страны Игр» только что выпустили из больницы.

в) Все собрались кататься с горки и веселиться, а Врен зачем-то взял с собой кучу приставок. WTF?

Из сугроба с любовью



1



2

На фото изображено:

а) Врен управляет лыжами Натальи Одинцовой по Wi-Fi, но получается так себе.
б) У DS села батарейка, и Врен отрешенно думает, что же делать дальше.
в) Главный редактор размышляет, как сделать журнал лучше в 2010 году.


CALVIN KLEIN
JEANS



На фото (задний план) изображено:

а) Местные гопники хотят обокрасть зазевавшихся лохов и выложить их вещи в торренты.
б) Арт-директор с неизвестным читателем «СИ» подкрался к коллегам, чтобы их разыграть.
в) Сотрудники другого игрового журнала разбрызгивают яд на личные вещи конкурентов.

3



На фото (передний план) изображено:

а) Бунт на корабле! Врена хотят сбросить в озеро и утопить.

б) Сережа Цилюрик хочет отобрать у Врена DS, чтобы заставить его веселиться вместе со всеми.

в) Наталья Одинцова отламывает Врену ногу, чтобы он вечно сидел в офисе и писал статьи.



На фото изображено:
а) Денис Никишин строит из себя Капитана Америка, а Артем Шорохов – Конана-варвара.
б) Дружная компания догоняет грабителей, чтобы отобрать у них добро и наказать негодяев.
в) Публика на галерке требует хлеба и зрелищ.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Константин Говорун
Главный редактор

Наталья Одинцова
Зам. главного редактора

Алик Вайнер
Арт-директор

Артем Шорохов
Редактор раздела видеоигр

Денис Никишин
Режиссер видеоматериалов

Сергей Цилюрик
Редактор

Олег Гришин
Читатель журнала



4



5

На фото изображено:

а) Наталья Одинцова все же оторвала Врену ногу, и теперь он стал деревом.
б) Кунг-фу гопников проиграло кунг-фу Артема Шорохова. Возмездие грядет.
в) Алик Вайнер – единственный, кто догадался приехать на машине. А за рулем пить нельзя!



Железные новости

Современная компьютерная техника



Arc'и клавиатура от Microsoft

Microsoft выпустила оригинальную клавиатуру не для всех

Прошло немало времени с тех пор, как Microsoft представила неординарную беспроводную мышь Arc, привлекшую к себе много внимания. И, надо сказать, по праву! Мышь на любителя, но практичная и удобная. Отныне есть возможность приобрести соответствующую клавиатуру, которая будет гармонично смотреться рядом с мышью. Встречайте новую беспроводную клавиатуру Microsoft Arc.
Дизайн под стать мыши – приятные изящные очертания. Цифрового блока клавиш нет, но его и не стоило ожидать. В наличии индикатор заряда батарей, включает и выключает Arc простым нажатием комбинации клавиш Fn + Esc. Сигнал передается по 2,4 ГГц беспроводному протоколу, передатчик, как и в случае с мышью, можно спрятать в корпусе. Он крайне компактный. Microsoft Arc совместима как с Windows, так и с Mac OS.

Clarkdale пришел, не один

Процессоры Intel теперь и со встроенной графикой

Intel выпустила множество процессоров на ядре Clarkdale. Главная их особенность – наличие встроенного графического ядра, которое разместилось по соседству с двуядерным процессором. Сам «камушек» производится по 32-нанометровым нормам, в то время как графика – по 45-нанометровому. Линейка включает всего один процессор серии Pentium (G6950) и великое множество вариаций на тему Core i3/i5. Все они используют шину DMI и оснащены встроенным контроллером ОЗУ, объем кэш-памяти у первого составляет 3 Мбайт, у остальных – 4 Мбайт. Core-серия поддерживает технологию Hyper-Threading. Максимальный TDP - 87 Вт.
Архитектура новинок не изменилась, ну а переход на более тонкий техпроцесс крайне благоприятно сказался на возможностях по разгону. Для того чтобы воспользоваться графикой, понадобится материнская плата на базе чипсета Intel H55/H57, в которой разведены графические порты.





Стильный LED-монитор от Samsung

Высокие технологии становятся доступнее

Samsung SyncMaster PX2370 – новая веха в мониторах компании. Модель получила стильный, красивый дизайн, LED-подсветку и обладает более низким энергопотреблением.
Толщина экрана всего 18 мм, формат – 16:9, разрешение 1920x1080. Монитор обладает высокой динамической контрастностью до 5000000:1 (MEGA Dynamic Contrast Ratio), скорость реакции пикселей 2 мс (G-to-G). Производитель активно ратует за зеленые технологии и в производстве монитора не использует ни грамма краски. Минимизировать уровень энергопотребления удалось благодаря технологии Smart Sensor, которая автоматически отключает монитор, когда он не используется.
Samsung SyncMaster PX2370 появится в продаже в апреле, по цене $369.

CES 2010: Lenovo отжигает!

Lenovo показала новаторские Skylight, LePhone и U1

Lenovo основательно подготовилась к CES 2010, представив сразу три уникальных в своем роде устройства. Skylight и U1 - ноутбуки нового поколения. Последний представляет собой эдакий трансформер с диагональю 11,6 дюймов. В основе, под клавиатурой, лежит привычный двуядерный процессор Intel CULV и ОС Windows 7. А в монитор встроен ARM-процессор Snapdragon, SSD на 16 Гбайт и система на основе Linux. Как все это работает? Просто: нужен Windows – сиди и работай, не нужен – отсоединяешь экран и идешь куда глаза глядят. Экран сенсорный. Skylight и вовсе по природе своей компактный смартбук на базе все того же ARM процессора. Диагональ 10,1 дюйма, есть Wi-Fi, от одного заряда аккумулятора диковинка может проработать до 10 часов. Что делать с этим чудом техники и что именно вложат программисты компании в Linux-образную систему, пока не очень понятно. Заключительный аккорд – показ LePhone. Перед нами очередной убийца iPhone. Внутри все тот же ARM-процессор, экран – AMOLED, разрешение 800x480 (3,7 дюйма). Используется система Android со всем необходимым софтом для общения с миром. Wi-Fi, Bluetooth, 3,5-мм джек для наушников. Изюминка устройства в том, что оно будет поставляться с клавиатурой, в откидную крышку которой вставляется сам аппарат. Плохая новость заключается в том, что устройство будет продаваться только в Китае... на данный момент.





Освоение USB 3.0

WD и Seagate представили свои решения для нового интерфейса

Компания WD активно взялась за раскрутку USB 3.0, совместно с NEC решив разработать драйвер USB Attached SCSI Protocol (UASP), который сможет раскрыть все возможности стандарта и позволит обойти ограничения протокола Bulk Only Transfer (BOT). Пока суд да дело, WD анонсировала серию внешних винчестеров MyBook 3.0, которые поддерживают интерфейс USB 3.0. Новинки доступны в двух версиях – объемом 1 и 2 Тбайт. Отличительные черты – стильный черный корпус, карта с портами USB 3.0 включена в комплект поставки. В свою очередь, Seagate тоже не отстает, представив BlackArmor PS 110 USB 3.0, включающий 2,5-дюймовый внешний винчестер объемом 500 Гбайт, ExrpessCard для ноутбука и необходимые кабели, софт для резервирования и шифрования данных (AES 256 бит).

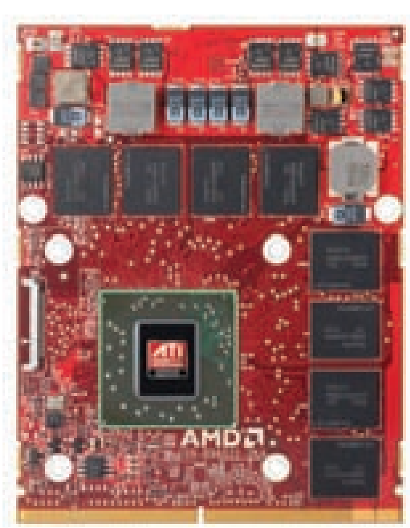
P.S. Еще одна новость от WD: компания готовит к выпуску 600-гигабайтовую версию VelociRaptor, в котором будут использоваться две пластины емкостью по 300 Гбайт каждая. Конечно, SSD продолжает свое победоносное шествие, тем не менее цены продолжают кусаться, а объемы все еще не впечатляют. В такой ситуации новому ископаемому найдется своя ниша.

Ин'Tegra'льная революция

NVIDIA Tegra устанавливает новую планку производительности

NVIDIA Tegra первого поколения весьма странно дебютировал: большого распространения платформа не получила, несмотря на все свои преимущества и мощь. В новой версии впервые используется двуядерный процессор (Coretex-A9 на базе архитектуры ARM), новое мощное графическое ядро (производительность возросла в два раза) с аппаратным ускорением Adobe Flash, HD-видео и 3D-графики. NVIDIA удалось существенно увеличить мощность платформы, но при этом сохранить энергопотребление на прежнем уровне – Tegra второго поколения способна воспроизводить более 16 часов HD-видео и более 140 часов музыки без перерыва. Платформа умеет декодировать видео форматов H.264, VC-1 и MPEG4 с разрешением до 1080p, а также кодировать в H.264 (до 1080p), имеется поддержка MP3, WMA, AWR, AAC, ускорена обработка JPEG-изображений, ну и никуда без Wi-Fi и HDMI... Прототипы устройств уже были показаны на выставке CES 2010, первые версии мы увидим к концу года. И это будут самые разные устройства, от смартфонов до смартбуков.





ATI DX11-карты бьют рекорды, переходят в мобильный сегмент

AMD продала 2 млн DX11-совместимых карт и осваивает новые горизонты

Компания AMD с гордостью сообщает о том, что к этому моменту успела продать 2 млн видеокарт, совместимых с DirectX 11. Ситуация идет только к улучшению: после того как на заводе TSMC были решены все проблемы с 40-нанометровым технологическим процессом, дефицита больше не предвидится. Так что дальше больше! Ау, NVIDIA? На этом новости от ATI/AMD не заканчиваются, у них есть еще один повод порадоваться за себя любимых. Они анонсировали Radeon HD 5xxx Mobility, включая серии 58xx, 57xx, 56xx и 54xx. Венцом линейки станет Radeon HD 5870. Основные особенности серии – конечно же, поддержка DirectX 11, DirectCompute 11 (общие вычисления) и Windows 7. ATI Eyefinity позволяет подключать до шести мониторов одновременно, а Unified Video Decoder 2 займется обработкой HD-видео. Также стоит отметить поддержку HDMI последней версии – 1.3a (Dolby TrueHD, DTS-HD Master Audio, Deep Color и x.v.Color). Энергоэффективность карт возросла в четыре раза по сравнению с прошлым поколением. Что ж, похоже, и здесь пальма первенства перехвачена продукцией от ATI. Теперь и мобильные пользователи смогут насладиться DX11-красотами.

P.S. NVIDIA продолжает играть с цифрами, теперь они анонсировали GeForce 300M (мобильная графика), и это вовсе не долгожданный Fermi. Перед нами прошлое поколение карт, производимое по 40-нанометровой технологии и обладающее поддержкой DirectX10.1.

Стерео. Просто стерео

Сравнительное тестирование акустических систем формата 2.1



Алексей Поляков

Причин, чтобы не покупать акустическую систему формата 5.1, а остановиться на «старом-добром» стерео с сабвуфером, может быть несколько. Во-первых, отсутствие необходимости в объемном звуке – если уж так разобраться, нужен он далеко не везде и не всегда. Во-вторых, желание сэкономить. И, наконец, в-третьих – возможность за стоимость довольно среднень-кого комплекта 5.1-канального звука купить отличную акустическую систему формата 2.1. А это уже, согласитесь, интересно! В сегодняшнем тесте приняли участие как совсем недорогие системы для ПК класса «лишь бы играло», так и довольно серьезная акустика, способная удовлетворить слух настоящего меломана.

Акустическая система формата 2.1 состоит из пары колонок-сателлитов, обеспечивающих стереозвук, сабвуфера, ответственного за передачу низких частот, а также усилителя, который может быть выполнен в виде отдельной коробки, а может быть встроен в сабвуфер. Кстати, к последнему и предъявляются наибольшие требования как в плане мощности, так и качества. Поэтому дешевые комплекты обычно делаются целиком из пластика, дорогие – целиком из дерева/MDF, а в акустике среднего ценового диапазона довольно часто, несмотря на то, что сателлиты пластиковые, корпус сабвуфера делается из более дорогого и качественного MDF. Мощность системы, указанная в спецификации, фактически влияет лишь на громкость, с которой можно слушать звук (и то косвенно). На качество же звука значительно большее влияние оказывает другой параметр – соотношение «сигнал/шум». Чем больше это число – тем лучше. Проблема в том, что производители недорогих систем часто не указывают этот параметр в спецификации вовсе – видимо, полагая, что для дешевой системы стоимостью 30-100 долларов он не столь важен. Правда, нужно отметить, производители, специализирующиеся исключительно на звуке, а не делающие параллельно компьютеры, игровые приставки и пылесосы, как правило, честно указывают все параметры системы в ТТХ. Но все же самый лучший измерительный прибор, способный оценить качество звука, – это собственные уши. Если выбирать ту или иную систему исключительно по характеристикам, велика вероятность, что звук просто не понравится субъективно. Поэтому рекомендуется, остановив свой выбор на одной или нескольких системах, в любом случае зайти в магазин и послушать своими ушами. Покупать можно и в другом месте, если там существенно дешевле– но найти приличный салон, где тебе дадут погонять на выбранной системе музыку разных стилей, на наш взгляд, крайне желательно. При тестировании комплектов акустики мы прослушивали звуковое сопровождение в различных играх, а также проигрывали на тестируемых образцах музыку различных стилей. Бывает так, что комплект, прекрасно воспроизводящий классическую музыку, совершенно не справляется с областью низких частот – например, в рок-музыке. И наоборот. И это еще одна причина подбирать акустическую систему именно под себя, под свои музыкальные предпочтения. Поэтому, когда какой-то стиль музыки давался комплекту существенно лучше (или хуже), чем остальные, мы это также указывали. Кроме того, поскольку комплект подобных колонок, скорее всего, станет неотъемлемой частью компьютера на вашем столе, мы обращали внимание на то, насколько они удобны в обращении, а также на компактность, на то, можно ли их расположить оптимальным образом, и, разумеется, на дизайн. В тестировании принимали участие образцы различного ценового диапазона и назначения. Поэтому, хотя при оценке на первое место ставилось, разумеется, качество звука как таковое, не был нами проигнорирован и другой параметр – соотношение «цена/качество».

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- A4Tech AS-325
- A4Tech Headset 3 Speakers
- Creative GigaWorks T3
- Edifier S530
- Jetbalance JB 473
- Logitech Z323
- Logitech Z523
- Microlab FC361
- Microlab M-223

A4Tech AS-325

Внешний вид комплекта достаточно скромный – небольшие черные колоночки (сделанные, кстати, из MDF, что нетипично для комплекта за такую цену) с открытыми диффузорами белого цвета. Сабвуфер также имеет достаточно скромные размеры, а на его переднюю панель вынесен лишь регулятор громкости. Баланс высоких и низких частот приходится регулировать ручкой сзади, что неудобно, особенно если сабвуфер установлен в самом подходящем для него месте – под столом.

Конечно, от недорогого комплекта не стоит ожидать потрясающего звука, но в целом он нам понравился. Вполне прилично передается диапазон средних частот, хотя басы слабоваты и не отличаются идеальной детализацией. Тем не менее поклонники игр, думаем, оценят этот комплект: взрывы и удары передаются вполне реалистично. А вот в заявленное производителем соотношение сигнал/шум 80 Дб как-то не особо верится: на максимальной громкости (которая, кстати, не так уж велика) при прослушивании классической музыки в паузах было замечено легкое шипение.



8

\+ Отличный выбор комплекта за минимальную цену

– Регулятор частотного баланса находится сзади, что не всегда удобно. Достаточно маленькая мощность



A4Tech HSB-100U Headset 3 Speakers

При взгляде на этот комплект сразу вспоминается кинофильм «Бриллиантовая рука». «Легким движением руки, брюки превращаются… Превращаются брюки…» Так и здесь: небольшие наушники и непонятный с виду агрегат, оказавшийся крошечным сабвуфером, легким движением тумблера превращаются в… комплект колонок 2.1 – и с такой же легкостью обратно. Действительно, оригинальное конструктивное решение. Но вот тот факт, что подключается это чудо исключительно через USB, скорее всего, сделает использование девайса невозможным на чем-то кроме компьютера или ноутбука. Что касается звука, то в области низких частот от комплекта не приходится ждать ничего. То есть – вообще. Даже в режиме «наушников». Средние же частоты передаются достаточно качественно, хотя и тихо. Правда, случайно переключив прибор в положение «Speakers» в тот момент, когда он надет на голове, рискуешь оглохнуть на ближайшие несколько минут. Этот комплект можно порекомендовать в качестве ноутбучного: внешнего питания, кроме USB, ему не требуется, а звук, несмотря на компактность, в целом довольно приличный.

6

+ Оригинальное конструктивное решение: колонки и наушники «в одном флаконе». Неплохо передаются средние частоты

– В режиме колонок комплект очень тихий. Подключение – только через USB. Ожидать адекватной передачи низких частот от «наушников-колонок» не стоит

Creative GigaWorks T3

Прежде всего бросается в глаза непропорциональный размер сабвуфера и колонок. Первый – огромный (относительно всего комплекта в целом), вторые – крошечные, и сначала не верится, что они могут вообще хоть сколь-нибудь адекватно звучать. К счастью, наш тест частично опроверг это опасение. Регулятор громкости – проводной, и удобно ложится в руку. Кроме того, он имеет выход на наушники и дополнительный разъем для внешнего входа.
И сабвуфер, и сателлиты сделаны из пластика – что вообще-то странно для столь дорогого комплекта. Басы сабвуфер выдает очень мощные, пробирающие до костей – но какие-то неестественные, «пластмассовые». Высокие частоты на максимальной громкости несколько похрипывают, хотя и несильно. В целом комплект в качестве игрового неплох: различные взрывы и разрушения будут вполне ощутимо сотрясать игроку внутренности. Но вот от прослушивания музыки, как уже говорилось, остается некоторое впечатление «пластмассовости».



7

+ Хорошая мощность, серьезные басы, сателлиты не займут много места на компьютерном столе

– Такие деньги вполне мог бы стоить комплект с корпусами из MDF, а то и из натурального дерева. Замечено похрипывание на максимальной громкости



Edifier S530

Самый мощный (и дорогой) комплект в нашем обзоре. Корпуса сабвуфера и сателлитов выполнены из окрашенного в черный цвет MDF, а сам сабвуфер размером с пару небольших системных блоков. Интересная особенность – как проводное, так и беспроводное управление. С «проводного» пульта доступны базовые функции, он имеет большой ЖК-дисплей с подсветкой. Аналоговых входов два, помимо них имеется еще коаксиальный цифровой. Небольшие (относительно размеров сабвуфера) сателлиты можно поставить на стол или пол, а также повесить на стену. Звук в целом очень понравился, он вполне соответствует системе такого класса. Разве что максимальная громкость немного не дотягивала до ожидаемого нами уровня. Впрочем, нет худа без добра: скорое знакомство с соседями после покупки этой системы, скорее всего, не состоится. Весь диапазон частот передается четко и чисто, детализация звука прекрасная. Правда, басы при этом не бьют по ушам.

10

+ Отличное качество звука, два аналоговых плюс один коаксиальный аудиовход

– Высокая цена. Для сабвуфера такого размера еще придется поискать место под столом

Jetbalance JB-473

Корпуса как сабвуфера, так и сателлитов выполнены из MDF и качественно отделаны под темное дерево. Сателлиты имеют немного скошенную, наклонную форму и прикрыты изогнутыми металлическими решетками. В целом дизайн очень приятный. Идущий в комплекте пульт ДУ с минимумом кнопок позволяет регулировать лишь громкость звука, а также – отдельно – громкость сабвуфера. При включении комплекта, если к внешнему входу что-нибудь уже подсоединено, раздается громкий и довольно неприятный звук – но, в принципе, с этим можно смириться.
Мы были приятно удивлены, что комплект среднего, в общем-то, ценового диапазона неожиданно выдал высококлассное звучание. В области высоких и средних частот звук можно назвать идеальным. Правда, басы, особенно на громкости близкой к максимальной, начинают воспроизводиться искаженно – но достаточно и того, что качество звука оказалось в целом куда выше, чем у большинства даже более дорогих комплектов. В итоге комплекту от JetBalance мы и присуждаем награду «Лучшая покупка».



9

\+ Прекрасное качество звука за довольно разумные деньги

– Детализация низких частот на максимальной громкости существенно падает



7

\+ Невысокая цена. Благодаря дополнительным диффузорам, звук распространяется как спереди, так и сзади колонок

– Сравнительно качественный звук комплект выдает лишь на небольшой громкости

Logitech Z323

Недорогая модель, ориентированная в основном на игры, выглядит достаточно скромно, хотя и приятно. Черные пластмассовые сателлиты с плавными обводами – и пластиковый же небольшой сабвуфер с направленным вниз динамиком. Разрекламированная на сайте производителя технология «звук вокруг» означает, что на тыльные стороны сателлитов также вынесено по диффузору, и качество и громкость звука практически не падают, даже если пользователь находится за колонками. Для недорогого комплекта звучание оказалось сравнительно приличным, однако басы уже приблизительно на половине громкости начинают захлебываться и хрипеть. Это не всегда сильно заметно в звуковом сопровождении в играх, но вот музыку можно нормально слушать лишь на небольших значениях громкости.

Logitech Z523

Внешне комплект сильно напоминает своего младшего собрата – Logitech Z323, разве что сабвуфер чуть побольше и выглядит чуть посерьезнее, а диффузоры закрыты защитными сетками. Однако этот набор мощнее и почти вдвое дороже, поэтому мы ожидали и серьезных улучшений качества звука. Увы, наши надежды не оправдались. Да, басы, конечно, здесь более мощные. Звук можно сделать намного громче, чем на Logitech Z323. Но это, собственно, и все, что можно сказать положительного. На высоких уровнях громкости сабвуфер не то что хрипит – а временами издает такой звук, как будто кто-то водит при включенной системе металлическим предметом по оголенному штекеру! Органную и духовую музыку слушать было вообще невозможно – хрипы продолжались все время, даже при минимальных басах и на небольшой громкости. Передать звук выстрела или рухнувшей в игре стены так, чтобы это услышали соседи по квартире, данный комплект способен, и, видимо, исключительно для этого и делался. Цена же явно завышена: за эти деньги можно взять прекрасно звучащую акустику, и из MDF, а не из пластика.



6

\+ Большая мощность, чем у младшего собрата Logitech Z323

– Комплект подходит, пожалуй, исключительно для игр – но никак не для качественного прослушивания музыки. Цена для такого комплекта завышена



Microlab FC361

Этот набор акустики смотрится непритязательно, но современно. Серебристые корпуса колонок, сабвуфера и усилителя с черными элементами, сами сателлиты – вертикальные, не слишком большие, но скорее все же напольного, чем настольного формата. На усилителе имеется второй дополнительный вход. Общая громкость, а также баланс высоких и низких частот, регулируются с помощью ручек на передней панели. Выдаваемый комплектом звук в общем неплох, хотя и вполне обычен для своей цены. Особо глубоких и чистых басов за сабвуфером не замечено, однако в целом звучание находится на неплохом уровне. Кроме того, комплект имеет довольно большую мощность, и прослушиванием его на полную громкость вполне можно поставить на уши соседей.

8

+ Громкость звука и баланс частот регулируются тремя отдельными ручками на передней панели
Предельная громкость комплекта очень высока

– Выдаваемые сабвуфером басы, скорее всего, разочаруют поклонников тяжелой музыки



Microlab M-223

Один из самых недорогих участников нашего теста. Тем не менее комплект, хотя и выполнен целиком из пластика, выглядит вполне приятно. Все черного цвета, с лакированными элементами и без каких-либо лишних «украшательств». На передней панели сабвуфера имеются отдельные «аналоговые» регуляторы для звука в целом, высоких и низких частот. Никаких дополнительных органов управления, пультов и т.д. не имеется. Впрочем, для столь недорогого комплекта было бы странным скорее их наличие. Выдаваемый системой звук нас, конечно, не потряс, но в целом вполне неплох для своих денег. Если не выкручивать громкость на полную мощность, то удовлетворительными остаются и басы. Хотя «пластмассовость» звучания, с трудом объяснимая словами, но хорошо различимая на слух, присутствует.

7

+ Очень недорогой комплект

– Среднее качество звучания

Модель	Материал корпуса	Мощность сабвуфера, Вт	Мощность сателлитов, Вт	Дипапзон частот, Гц:	Соотношение сингал/шум, Дб	Габариты сабвуфера, мм	Габариты сателлита, мм
A4Tech AS-325	MDF	18	2x10	240-20000	80	160x220x175	100x110x110
A4Tech Headset 3 Speakers	Пластик	n/a	n/a	85-300,150-20000	70	85x90x95	n/a
Creative GigaWorks T3	Пластик	50	15x2	30 - 20000	n/a	287x236x213	93x76x149
Edifier S530	MDF	70	35x2	20-130, 158-20000	85	274x309x468	116x203x160
Jetbalance JB 473	MDF	35	15x2	30-20000	65	192x284x340	85x157x120
Logitech Z323	Пластик	18	n/a	40-20000	n/a	221x15x182	203x87x135
Logitech Z523	Пластик	40	40	48-20000	n/a	254x229x241	196x86x132
Microlab Fc361	Пластик + MDF	47	47	50-20000	n/a	205x190x195	180x180x342
Microlab M-223	Пластик		4x2	60-20000	70	155x225x270	88x150x95

Выводы

Далеко не все результаты нашего тестирования оказались предсказуемыми. Пропорциональное соотношение «выше цена – выше качество», как выяснилось, далеко не всегда справедливо для акустики. Общие выводы примерно следующие: 1) дешевый комплект из MDF звучит обычно лучше, чем более дорогой из пластика, хотя последний может давать, допустим, более глубокие басы или иметь большую мощность; 2) даже сравнительно недорогие изделия компаний, специализирующихся исключительно на акустике, чаще всего выдают более качественный звук, чем многие из более дорогих конкурентов. Награду «Лучшая покупка» получает комплект A4Tech AS-325 – за прекрасное качество звука при не слишком высокой цене и удачный классический дизайн. А «Выбор редакции» присуждается Jetbalance JB 473. Это – комплект для тех, кому нужен действительно высококачественный звук. Ну а если денег совсем не жалко – советуем обратить внимание на Edifier S530 – отличный выбор для меломанов.



ТЕКСТ
Виктор Бодров

Только для глаз

Обзор внешнего TV-тюнера Compro VideoMate W700F

По меньшей мере половина моих знакомых делает большие и красивые глаза в ответ на вопрос, смотрел ли он вчера ту или иную передачу по ТВ. Нет у них дома телевизора и не будет – неприлично это в их айтишно-геймерских кругах. Тем более что запись можно потом и из Интернета скачать. Видимо, для таких товарищей и был выпущен автономный TV-тюнер, подключаемый напрямую к монитору.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Входы:
антенный, линейный аудио, композитный, компонентный YPbPr (480i, 480p, 576i, 576p, 720i, 1080i), S-Video

Выходы:
D-Sub, линейный аудио

Поддерживаемые разрешение:
от 800x600 до 1920x1200, отношение сторон 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

Питание, Вт:
5

Габариты, мм:
160x112,5x26

Цены на компьютерные мониторы стремительно падают. Модели с диагональю 21 дюйм из дизайн-студий давно перекочевали на столы рядовых пользователей, и для homo computerus покупать телевизор сопоставимой диагонали не имеет смысла, если можно с помощью внешнего TV-тюнера сделать телевизор из монитора. Компьютерный монитор нечасто оснащается динамиками, но разработчики VideoMate W700F это учли и встроили в корпус изделия небольшую, но голосистую стереосистему. Поддерживаются CRT- и LCD-дисплеи с 15-контактным входом D-Sub, обычные и широкоэкранные, с разрешением до 1920x1200. Устройство заменит телевизор и для любителей видеоигр – с его помощью к монитору можно подключить игровую приставку. Вообще, пожалуй, нет такого источника видеосигнала, который VideoMate W700F не распознал бы – он оснащен композитным и компонентным видеовходами (поддерживается разрешение до 1080i), а также входом S-Video. DVD-плеер? Запросто. Видеокамера? Легко. В качестве бонуса устройство принимает сигналы радиостанций FM-диапазона.

Тестирование

Мода на глянцевые корпуса не миновала и это изделие. Впрочем, руками его трогать придется нечасто – в комплекте есть удобный 32-кнопочный пульт ДУ, питающийся от двух «мизинчиковых» батареек AAA. Основные функции дублируются кнопками на корпусе TV-тюнера. Его можно поставить и вертикально с помощью подставки, входящей в комплект. В комплекте отыщутся также кабель mini-jack—mini-jack, переходник для видеовходов и FM-антенна, для которой предусмотрен отдельный вход. Надо заметить, что все функции устройства реализованы аппаратно, то есть не нужно никаких драйверов и никакой настройки. Сигнал VideoMate W700F просто «подмешивается» к сигналу, идущему от видеоплаты к монитору. Сканирование эфира и поиск телеканалов происходят менее чем за минуту. Попались и помехи, но их несложно потом удалить из списка. Найденным каналам можно присвоить имя из 4 символов. Изображение можно настроить по яркости, контрастности, насыщенности, четкости, цветовому тону – все, как на обычном телевизоре. В устройстве присутствует гребенчатый фильтр, уменьшающий цветной шум и муар (цветные разводы на объектах с часто повторяющимися мелкими элементами). В итоге изображение, принятое из эфира, выглядит вполне прилично, на уровне неплохого современного телеприемника. Можно сделать стоп-кадр, нажав на кнопку Freeze. Это поможет при чтении титров в конце фильма, например. Имеется функция сканирования каналов, когда на экран одновременно выводятся стоп-кадры девяти телевизионных каналов, постепенно сменяясь другими. Полезность ее сомнительна, но выглядит красиво. Сугубо телевизионная функция PIP («картинка в картинке») означает здесь вывод окошка с телеканалом в угол монитора на фоне рабочего стола операционной системы. То есть дожидайтесь (или краем глаза смотрите) любимую передачу и одновременно пишите что-то в «аське». Владельцев CRT-мониторов огорчит ограничение по частоте кадровой развертки: к примеру, для разрешения 1600x1200 частота кадров составит всего 60 Гц. Нашлась и ложка дегтя: при высоких разрешениях резкость изображения несколько падает, на границах контрастных участков изображения появляются «тени». Это объясняется тем, что сигнал от видеоплаты, при подключенном TV-тюнере, проходит более длинный путь до монитора, немного ослабевая и искажаясь. **СИ**



\+ Цифровая обработка принимаемого телесигнала, большое количество вариантов подключения, отсутствие необходимости инсталлировать устройство в операционной системе

– Ухудшается качество изображения на мониторе; нельзя сохранить получаемое изображение

Выводы

Устройство подойдет желающим смотреть телепрограммы на компьютерном мониторе или подключить к нему любой источник видеосигнала, а в перерыве послушать радио. Не забывайте только, что обратной связи VideoMate W700F с компьютером никакой не имеет, то есть скриншот телеканала вы тут не сделаете и в .avi телепередачу не запишете. «Только для глаз», как говорится.



ТЕКСТ
Ирина Кузнецова

Развлечения в надежной оправе

Обзор мультимедийного плеера Iriver E200

Сегодня в стандартном наборе гаджетов современного человека присутствует мультимедийный плеер. Интересных моделей от различных производителей великое множество, но особенно сильно ассортимент разросся в последнее время: появились новые линейки устройств, обновились уже существующие. Так, компания Iriver представила наследницу полюбившейся многим поклонникам модели E100 – «прокачанную» E200.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Корпус:
алюминий, серебристый/черный
Дисплей:
2.8» TFT-LCD QVGA (240x320)
Объем памяти, Гб:
16 (расширяется картами памяти microSD объемом до 8 Гб)
Поддержка форматов:
MP3 (MPEG 1/2/2.5 Layer 3), WMA, OGG, ASF, FLAC, MPEG4, WMV9, XVID SP, RM, RMVB, JPEG, PNG, TXT
Аудиоразъем:
3.5 jack
Интерфейс:
USB 2.0
Дополнительно:
поддержка ID3-тэгов, FM-тюнер, диктофон, игры
Аккумулятор:
встроенный Li-Pol (~17 ч прослушивания, ~5 часов видео)
Размеры, мм:
55.6x105x10
Вес, г:
94.1

Внешний осмотр

Строгий стиль, геометричность, аккуратность и внушительные размеры – первое, что привлекает к себе внимание в Iriver E200. Корпус плеера выполнен из приятного на ощупь шершавого алюминия, что позитивно сказалось не только на дизайне, но и на надежности устройства. Вообще впечатление о конструкции плеера складывается положительное – никаких лишних деталей. Из кнопок присутствует лишь On/off и традиционный ползунок Hold. Органы управления представлены подсвечиваемой сенсорной панелью, расположенной под экраном, который стал на 0.4 дюйма больше по сравнению с дисплеем модели E100. Экран и панель управления хорошо сохраняют на себе отпечатки пальцев, так что придется запастись мягкой тряпочкой для их удаления. На нижней панели расположен 3.5-мм аудиоразъем, аккуратно спрятаны слот для карт microSD (можно увеличить объем памяти еще на 8 Гб) и разъем miniUSB. На боковой панели имеется микрофон, а на задней – динамик. В коробке, помимо самого плеера, мы нашли наушники-вкладыши, USB-кабель, диск с ПО и инструкцию.

В работе

Прежде всего хочется отметить управление – к нему придется привыкать. Сенсорные кнопки не слишком чувствительны. Чтобы знать наверняка, среагировала ли кнопка, рекомендуем включить виброотдачу при нажатии. Тогда управление плеером становится в разы комфортнее и приятнее. Для корректной и полноценной работы с устройством производитель рекомендует установить программу синхронизации Iriver plus 3 с прилагаемого диска. Но, как оказалось, музыку можно переносить напрямую и без проблем прослушивать, а вот для видео фирменный софт просто необходим. При первом запуске программа находит все мультимедиа-файлы на компьютере и вносит их в свою библиотеку, откуда они отправляются в память девайса. Перенос видео, на наш взгляд, реализован очень удачно: программа сама конвертирует ролики под формат плеера, если они ему изначально не соответствуют, а затем записывает их в память устройства. Размеры Iriver E200 намекают, что плеер создан преимущественно для работы с видео, но тестирование показало, что разрешение дисплея не достаточно для комфортного просмотра. Впрочем, радует то, что ролики хотя бы не тормозят. Что касается прослушивания музыки, то здесь мы получили истинное удовольствие: удобная сортировка треков, поддержка формата FLAC, хорошее звучание, большой запас громкости и довольно неплохие наушники в комплекте поставки. А вот встроенный динамик у плеера пригодится разве что для озвучивания flash-игр, потому что выдаваемый им звук слишком тихий и далеко не лучшего качества. В Iriver E200 мы нашли четыре предустановленные flash-игры, но можно закачать и собственные с одним условием: они должны быть оптимизированы под управление плеера. Устройство умеет читать книги в формате TXT, но хотелось бы видеть более удобную читалку, позволяющую тонко настраивать область чтения и менять ориентацию листа. Остальные функции плеера вполне стандартны и чем-то особенным не выделяются: FM-радио, просмотр изображений, диктофон. Время работы аккумулятора соответствует заявленному, а это неплохой показатель. **СИ**



5540 руб.

+
- Надежный и качественный корпус
- Поддержка большого количества форматов файлов и отличное качество звучания
- Расширяемость памяти с помощью карт microSD

–
- Невысокая чувствительность сенсорной панели
- Высокая цена

Выводы

Впечатление от Iriver E200 осталось двоякое. С одной стороны, получилось стильное, надежное и функциональное устройство с достаточным объемом памяти и поддержкой массы форматов данных. С другой стороны, возникает ощущение некоторой недоделанности и недодуманности в плане реализации функций, на фоне чего цена устройства выглядит довольно высокой. Будем надеяться, что новые прошивки в некоторой степени улучшат ситуацию.

Территория «СИ»

С Новым годом! С новым счастьем!

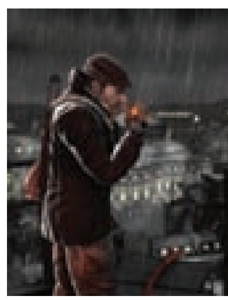


Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

The Saboteur



7.5

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Pandemic

The Saboteur наглядно показывает, что тема Второй мировой не заезжена, а совсем наоборот – практически не раскрыта в играх. Париж Pandemic не историчен, но узнаваем, и туда хочется возвращаться снова и снова.

Call of Duty: Modern Warfare 2



9.0

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С»/«Софт Клаб»
Разработчик:
Infinity Ward

Infinity Ward сумела сделать практически невозможное: выпустить сиквел, который не только не уступает очень качественной предыдущей части, но и превосходит ее по многим параметрам, выжимая все соки из престарелого движка.

Assassin's Creed II

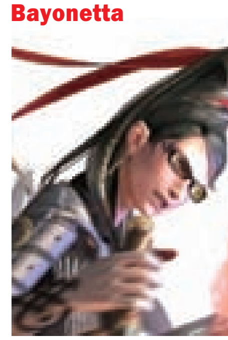


9.0

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod
Разработчик:
Ubisoft Montreal

Assassin's Creed II превзошла первую часть во всем – от однообразия не осталось и следа. Без малого эталон action-adventure! А еще эта игра дарит прекрасную возможность прикоснуться к истории Италии XV века.

Bayonetta



10

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

130 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:
Пара слов о хардкоре, с.132

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 50: Субкультура, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



«...в др. рус. языке у слова игра существовало предположительно однокоренное прил. «игрений» (удар. на «е»), означавшее светло-рыжий цвет волос человека или шерсти животного, с игрой связано, поскольку, опять же предположительно, именно люди с такими цветом волос или животные с такой шерстью нужны были для каких-то культовых мероприятий». Теперь мне страшно.

СТАТУС: Добрый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Новый год

Артём «cg» Шорохов



В рубрике «Банзай» советуют столько good2start-аниме, что глаза разбегаются, но при этом нет ни единой школьной комедии. Неслыханно! А ведь мы, поколение «видеокассетных дописок», выросли не только на «Еве», Slayers и GitS, но и на Ah! My Goddess!, Love Hina и RanMa 1/2! А ленты Хаяо Миядзаки? «Тоторо», «Порко Россо», «Навсикая»... Не вздумайте пропустить! А не то старичье припомнит «Вольтрона» и «Сэйлор Мун».

СТАТУС: Battle Angel Alita **НОСТАЛЬГИРУЕТ ПО:** Bayonetta, Tekken 6

Наталья Одинцова



На amazon.co.jp в списке товаров появилась Shin Megami Tensei для PS3. Идет ли речь о римейке или же оригинальной игре, пока неизвестно, но радует, что ключевой сериал Atlus наконец-то посетит next-gen консоли (правда, я еще не успела опробовать Strange Journey для DS). В Сети сразу пошли слухи о Persona 5, хотя как раз ее так вряд ли бы представили: в Японии «Персонам» никогда не присваивали заголовок SMT.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tales of Vesperia, Final Fantasy XIII

Сергей «TD» Цилюрик



Внезапно нашлась одновременно интересная и играбельная часть Shin Megami Tensei (пусть даже и спин-офф). Остальные выпуски для меня были слишком уж хардкорными, а в Devil Survivor вроде и боевка на уровне, и сюжет любопытный (даром что TWEWY напоминает). Если сложность под конец не возрастет запредельно, наверное, даже, пройду. Ведь не так уж и много приличных TRPG выходит в последнее время.

СТАТУС: Тактик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Shin Megami Tensei: Devil Survivor

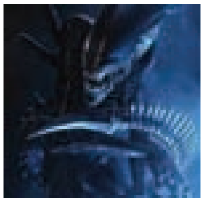
Илья Ченцов



На зимних каникулах нырнул в Сену из автомобиля на полной скорости (машину тоже утопил), побил Отца-Мать (два раза), притворялся головой оленя на стене, звонил полковнику и учил русалку петь «В лесу родилась елочка». В общем, да, сидел сиднем дома и рубился в видеоигры. А, нет – еще же вязать учился. А на Новый год с горки катался. Хорошо зимой в Москве!

СОЧИНЕНИЕ: «Как я провел каникулы» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins, Albion

Александр Солярский



В преддверии выхода новой Aliens versus Predator купил в Steam классическую версию 1999 года от тех же Rebellion. Честно говоря, я не ожидал, что существуют шутеры десятилетней давности, способные впечатлить и сейчас. AvP, похоже, из их числа. Царящий вокруг мрак, щекочущая нервы музыка и обрывочные сообщения в эфире... А вы еще не забыли те самые бонусные уровни с запредельным уровнем сложности?

СТАТУС: Руки в брюки **ИГРАЕТ В:** Aliens versus Predator

Вера Серпова



Зима нынче – на загляденье! Мороз, вкусно похрустывает снежок под ногами, солнышко частенько балует. Но в «СИ» кипят жаркие страсти: главред и иже с ним размышляют над тем, как же именовать игры – «искусством вольным», ремеслом или оставить еще лет на десять в культурных феноменах. Однако ж всякому искусству полагается собственная муза, дочка Зевса и Мнемозины. Есть у кого-нибудь такая на примете?

СТАТУС: Куда хочу, туда лечу **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Человека, завершившего перестановку мебели

Евгений Закиров



Final Fantasy XIII – это игра, ради которой я купил PS3. Раньше я об этом не знал и наивно полагал, что PS3 была приобретена ради RR7 и MGS4. Ошибался. В FFXIII есть все: великолепная, роскошная, невероятно красивая графика, быстрая и зрелищная боевка, боссы в стиле Shin Megami Tensei (по сложности) и сюжет, который пока понять тяжело. Еще она не требует установки. И Ваниль очень красивая.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The World of Warcraft, Final Fantasy XIII



Мы пришли к вам с миром, земляне!

В редакции журнала «Страна Игр» почти нет обычных людей. Пришельцы с Альфы Центавра, демоны из самых глубин ада, геймеры, анимешники, вампиры, чебурашки. Красные коты, наконец! Мы постоянно ищем талантливых новичков, зачисляем их в нашу школу, обучаем и, если сдадут ЕГЭ по каваю, Tekken, Unreal Tournament и Hope Галь, принимаем в тайное общество.
К формальной занятости в ИД «Гейм Лэнд» это не имеет отношения. Бывших работников «Страны Игр» не существует. Муахахаха!

01



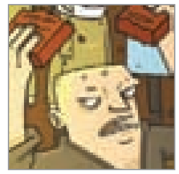
Wren (Константин Говорун)

Раса: Segaman
Класс: Главный редактор
Пол: М
Возраст/Уровень: 29/9

Биография: Открыл для себя игры хитом «Курицы и яйца» для компьютера «Шарп». В детстве зарабатывал деньги, обменивая картриджи для «Денди» с доплатой, консультировал геймеров по телефону за еду. Флиртовал с девушками в Battle City, Beasts & Bumpkins, Final Fantasy X, а также на форуме сайта приставки.нет (ныне не существующем). Написал программу-сервер для игры в «Мафию» через FTN-сети. Занял первое место на чемпионате СПбГУ по тяжелой атлетике (в своей весовой категории), после чего был приглашен в Москву, работать в «СИ». Параллельно участвовал во всемирно известном косплее Final Fantasy X-2 в Воронеже и Москве и занимался организацией турниров по Soul Calibur в клубе «Нетленд», пока не кончились деньги на аренду. Врен считает, что игры – зло, но все же искренне их любит (за что – сам не понимает).

Главные геймерские достижения: Играл нон-стоп в Uncharted Waters 2 восемнадцать часов (батарейка для сейва не работала). Одно время был лучшим игроком за Талим в Soul Calibur II (в Москве). Прошел Grandia II три раза (один – на японском). Стал главным редактором игрового журнала!!!

02



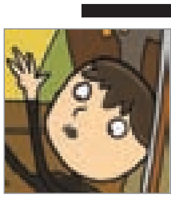
cg (Артём Шорохов)

Раса: Yoshi rider
Класс: Консольный редактор
Пол: М
Возраст/Уровень: 28/9

Биография: Играл на БК-0010 за копейки и в «Ну, погоди!» на уроках труда. Прошел Saboteur и Dan Dare, не рисуя карту. Собрал все блоки R-Type и Target Renegade. Через десятилетия пронес священную тайну пятидесяти жизней в Exolon и на всю жизнь запомнил код активации Freddy Hardest 2. Увидел логику в Dizzy, но быстро забыл, навеки травмированный кассетой с Last Ninja 2… А потом приключились консоли, где все просто, комфортно и многоцветно, книжки с «описаниями» и должность соведущего в телепрограмме о видеоиграх. С тех пор раздираем противоречием между удобством и сложностью, реализмом и условностью. Любит все, но многого сторонится. Меняет пристрастия, но верен идеалам. Чувствует, что все лучшее уже было, но верит, что оно еще впереди.

Главные геймерские достижения: В IK+ одновременно играл за двух персонажей. И выигрывал! В Mortal Kombat II на локальном турнире магазина «Денди» умудрился отыграть «на вылет» весь день, не пропустив в следующий круг ни единого претендента, за что получил нагоняй от устроителей. Повстречав в тренировочной локации FF VIII динозавра, докачался до lv.40, но убил-таки рептилию и флот не опозорил. За один присест прошел Bullet Witch, не вставая с дивана.

03



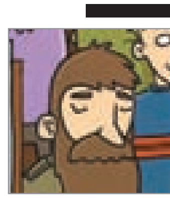
Наталья Одинцова

Раса: демонический редактор
Класс: заместитель главного редактора
Пол: Ж
Уровень: 9

Биография: Постигла дао, когда от заката до рассвета рубилась в Guilty Gear на одолженной Dreamcast. Использовала знание иностранных языков, чтобы отправлять на тот свет полчища монстров (как в RPG, так и в экшнах), а также допрашивать зарубежных геймдизайнеров, и не собирается останавливаться на достигнутом. Проявила редкое упорство, опустошая ufo catcher и коллекционируя все, что имеет хоть какое-то отношение к сериалу Devil May Cry. Любит травить охотничьи байки (иногда сопровождая их зарисовками).

Главное геймерское достижение: Лично познакомилась с авторами всех любимых игр.

04



Илья М. Ченцов

Раса: half-nerd
Класс: редактор PC-раздела
Пол: мужской
Уровень: 6

Биография: в 7 лет, выгнанный из класса за то, что поправлял учителя на уроке, отправился пешком из Перми поступать в МГУ. 5 лет постигал простую истину – игры делают не программисты. Работал в Cybiko и «Буке», писал стихи и рассказы в «Игроманию», служил в космических войсках, играл в «Что? Где? Когда?». Все профессиональные знания почерпнул из пиратского сборника «700 игр».

Главное геймерское достижение: 1979 – обошел 18 643 315 соперников в Великой гонке за яйцеклетку. С тех пор отдыхает после славной победы.

05



Чечулин Степан Сергеевич

Раса: стратег
Класс: всего понемногу
Пол: мужской
Возраст/Уровень: 27/2

Биография: Половину культовых компьютерных стратегий прошел на консолях, только много позже узнал, что управлять юнитами куда проще с помощью клавиатуры и мышки, а в итоге одолел какое-то невероятное количество стратегий. Но в памяти навечно отпечаталась Dune: The Battle for Arrakis на Sega Mega Drive. Настолько долго и плотно увлечен компьютерными и видео-играми, что жизнь и работу без них уже не представляет. Предпринятая же пару лет назад попытка стать «нормальным» человеком и заняться чем-то серьезным закончилась полным провалом.

Главные геймерские достижения: Прошел свою первую игру в возрасте шести лет на каком-то кассетном компьютере у друга. Там белый солдатик убивал других солдатиков, и все это на черном-черном фоне.
Начал читать «Великий Дракон» с первого номера, и даже какое-то время умудрился там поработать. Целый год занимал почетную должность снайпера в районной команде по Counter-Strike.

06



TD (Цилюрик Сергей Владимирович)

Раса: Suikoden/Metroid Prime/Nintendo DS
Класс: редатор на полставки
Пол: М
Возраст/Уровень: Unknown/6

Биография: Успел «переболеть» и JRPG, и хоррорами, и бемани-играми. Устал от заштампованности большинства продуктов индустрии, но при этом не жалует инди-проекты. Предпочитает нестандартные решения и оригинальные игры, в ожидании которых коротает время за Team Fortress 2.

Главные геймерские достижения: Прошел все игры сериала Final Fantasy, которые только можно пройти.
23 раза прошел Final Fantasy VII и половину игры помнит наизусть.
Многократный призер всевозможных состязаний консольного портала GBX.
За последние пару лет шесть раз ездил в Лондон по работе и еще разок – по собственной инициативе.

07



Соболева Юлия

Раса: Word
Класс: корректор
Пол: женский
Возраст/Уровень: Unknown/7

Биография: В юности вступила в древний орден Корректус Магнифик и поклялась везде и всегда уничтожать проявления эманаций сил зла в человеческом мире. На страницах журнала они обретают форму опечаток и грамматических ошибок. Воины ордена пронзают их огненно-красным копьем, громогласно читая молитвы великому Розенталю. Демоны дезинтегрируются с жутким треском, проклиная словари, фломастеры и зачем-то принтеры производства компании Canon.

Главное геймерское достижение: Сто пятьдесят номеров боев с демонами.

08



ВВС

Раса: полухоббит, полусова из «Винни-Пуха»
Класс: contextor castigator
Пол: В качестве напольного покрытия предпочитает мозаичный паркет, мрамор хорошо, но ногам холодно или на худой конец… ах вы об этом, коварные сексисты.
Возраст/Уровень: 38/24/312 жизни

Биография: Всегда с огромным пиететом относилась к баскетболистам и прочим лицам высокого (больше 158 см) роста. Пользуясь общественным транспортом, обожает заглядывать в книги всех находящихся в пределах досягаемости пассажиров. Способна самозабвенно рассуждать о литературе, живописи, театре до тех пор, пока не ретируется последний (предположительно глухой) слушатель или главред не призовет к порядку. Входя в раж, начинает именовать классиков не иначе как по имени-отчеству. Причем даже зарубежных.

Главные геймерские достижения: Как-то раз за одну игру на шестиграннике десять раз подряд выпадало «6». В 91 году первой из тусовки прошла книгу-игру «Подземелья черного замка».

09



Закиров Евгений Тимурович

Раса: Dream Club
Класс: автор
Пол: М
Возраст/Уровень: Unknown/3

Биография: Неисправимый полуночный охотник на диковинных зверей в Monster Hunter, который считает, что философствовать во время прохождения Shin Megami Tensei – это лучше, чем посещать семинары по учениям неоплатоников. Любит красивых женщин и женщин краше, чем просто красивые, постоянный клиент в Dream Club и воображаемый жених Чунь-Ли (тоже, кстати, воображаемой). Еще любит ныть и клубничное мороженое.

Главные геймерские достижения: 125 раз подавлял восстание желтых повязок, порядка 30 раз уничтожал Токио и возводил на его руинах новый город. Наизусть помнит все песни из Mobile Suit Gundam (но стесняется исполнять их публично), 72 раза женился на Рихо из Dream Club.

10



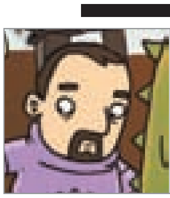
Солярский Александр Петрович

Раса: Tekken 5, Tomb Raider 2, Final Fantasy IX/файтинги/PS-one, PS2, PC
Класс: Режиссер видеомонтажа
Пол: Мужской

Биография: Насколько бы заезженно ни звучало, к видео играм приобщился очень рано, еще в первых классах школы. С тех пор отношение к ним не раз менялось и, вероятно, еще будет меняться в будущем. По жизни неисправимый романтик, больше всего ценящий в людях чувство юмора и верность своему слову. Также, при всей своей любви к чтению, с неприязнью относится к «воде» в текстах, поэтому за сим откланивается.

Главные геймерские достижения: Убил «Озму» в FFIX со второй попытки. Несколько раз непостижимым образом занимал призовые места на турнирах по Tekken 5. Прошел Metal Gear Solid 3: Snake Eater не выключая консоль. Играл в Tekken 6 с продюсером этого сериала.

11



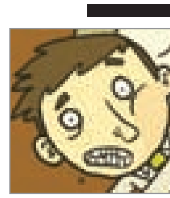
Red Cat (Голубев Алексей Андреевич)

Раса: Panzer Dragoon Orta/RPG/Sega Dreamcast
Класс: Обозреватель
Пол: М
Возраст/Уровень: 27/7

Биография: Знакомство с видеоиграми начал в 1994 году, приобретя на честно заработанные родителями средства Sega MegaDrive 2. В дальнейшем неоднократно менял платформы, но привязанность к консолям и играм от Sega сохранил на всю жизнь. Ненавидит проигрывать, поэтому терпеть не может Deathmatch и тому подобные разновидности многопользовательских режимов.

Главное геймерское достижение: Сражаясь с последним боссом в Too Human, 34 раза умер, 34 раза наблюдал появление валькирии на поле брани, 34 раза клялся выключить консоль – но, в конце концов, одержал решительную и заслуженную победу.

12



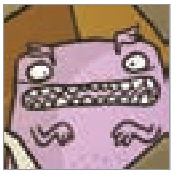
Вячеслав Мостицкий

Раса: Гримус Фандангус
Класс: Рецензент по остаточному принципу
Пол: Masculinum
Класс: Почти (уже?) год

Биография: Если бы был гением, жил бы в пещере подальше от людей. Если бы увидел Йорка, прошел бы мимо. Если бы был писателем, не писал бы ничего. Если бы не играл в квесты LucasArts, потерял бы детство. Если бы был миллионером, купил бы коллекцию винтажных гитар. Ходит прямо, играет громко, ценит красоту и уродство.

Главное геймерское достижение: В конце 90-х прошел Final Fantasy VIII. На PC. На русском языке. С клавиатуры.

13



V.P. (Алексей Харитонов)

Раса: Deus Ex, No One Lives Forever
Класс: автор
Пол: М
Возраст/Уровень: Unknown/3

Биография: Первое осмысленное детское воспоминание связано с ZX Spectrum. Последнее осмысленное взрослое – с женой и Wii. Однажды с кем-то поспорил, что обойдется без компьютерных и видеоигр 3 года, однако продержался только 2 (поправка – ЦЕЛЫХ 2!). Жутко боится летать на самолетах и отключается сразу после взлета – каждый раз об этом страшно жалеет, пытаясь безуспешно наверстать упущенное хотя бы в Microsoft Flight Simulator. Обожает мотобайки и скорость.

Главное геймерское достижение: Прошел все 38 сценариев оригинальной Panzer General трижды.

14



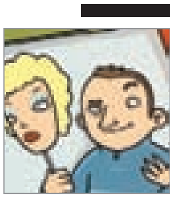
Зонт (Игорь Сонин)

Раса: Metal Gear Solid
Класс: сочувствующий главный редактор
Пол: М
Возраст/Уровень: 27/8

Биография: Родился за МКАДом. В разное время учился иностранным языкам, теоретической физике и прикладной экономике. В «Стране Игр» прошел испытание каваем, сугоем и някающими косплеерами. После более 9000 часов просмотра аниме лишился памяти и пропал без вести. Через два года его подобрали аборигены-писишники в лесу под Псковом и сделали своим королем.

Главное геймерское достижение: Выучил японский язык.

15



Дмитрий Лопухов (Катя Тонечкина)

Раса: Plants vs. Zombies
Класс: Кросс-форматный автор.
Пол: М/Ж
Возраст/Уровень: 26/4

Биография: В малолетнем возрасте познакомился с видеомагнитофоном и компьютером ZX Spectrum. Видеомагнитофон был ВМ-12 и на цветном телевизоре «Рекорд» все мультфильмы показывал в черном и белом цветах. ZX Spectrum был самодельным, а на джойстике не работал курок. О том, что Том с Джерри цветные, а злых типчиков в играх можно убивать, узнал лишь полгода спустя. В шоке до сих пор.

Главное геймерское достижение: Полгода проходил игры, перепрыгивая через врагов.

16



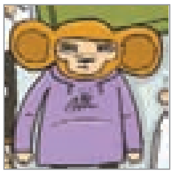
Косожихин Алексей

Раса: Нудные WRPG / ритм-игры
Класс: Ведущий рубрики LNC
Пол: Вроде мужской ^^
Возраст/Уровень: Unknown/2

Биография: Убежденный PC'шник поначалу, совращенный впоследствии прелестями консольных игр. Противник холиваров и сторонник дружбы между всеми платформами, кроме этой чертовой Wii. Проходит игры преимущественно на Normal, потому что Hard слишком сложный, а Easy слишком легкий. Выучил географию по Europa Universalis, ищет такую же игру для матанализа.

Главные геймерские достижения: Купил Kreed и прошел первый уровень.
Побывал на всех планетах Mass Effect.
Оживил барабаны Guitar Hero зубочисткой.

17



Чебур (Алексей Арбатский)

Раса: PC
Класс: Автор
Пол: М
Возраст/Уровень: 2038/3

Биография: Играет с 3 г. до Р. Х. Испытывал первые глиняные приставки к пирамидам. Играет практически всем, чем можно – миниатюрками, сделанными из пластилина, проволоки, олова, пластмассы, бумаги и еще чего угодно. И на любых платформах – от песочницы до PC.

Главное геймерское достижение: Личный враг Императора из вселенной WH40k. За охаивание и очернение светлого образа.

18



Соник А (Анатолий Сонин)

Раса: Шпион-боевик
Класс: Прислужник
Пол: М
Возраст/Уровень: Unknown/2

Биография: Родился в степных лесах в 200 километрах от редакции, но вовремя переехал поближе. Суровое воспитание среди медведей научило бороться за жизнь в жанрах FPS, TPS и Tactical Espionage Action. Любит скучать на людных выставках, рассуждает о социальном подтексте Sons of Liberty, составил 3 плана, как попасть на работу в Kojima Productions.

Главные геймерские достижения: Шесть раз прошел Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Два дня искал 17-го колосса в Shadow of the Colossus. Не плакал после прохождения Final Fantasy X.

19



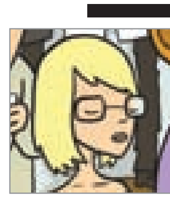
Андрей «Morgul» Окушко

Раса: Homo Immortalis
Класс: Первый назгул (автор)
Пол: Паркетный
Возраст/уровень: 32/2

Биография: Всегда выигрывал у AI в «парадоксальных» стратегиях; прокачал героя в Mount & Blade до 41-го уровня и не знает, что делать с этим «монстром»; в Football Manager победил в Лиге Чемпионов, управляя малоизвестным клубом «Молодечно-2000»; сейчас мечтает о мировом господстве во «Властелине Колец Онлайн».

Главное геймерское достижение: Однажды заставил в компьютерном клубе впасть в полный ступор контрстрайкеров: «А-а-а!!! Атака арагонцев через Мессинский пролив отбита!». Контрстрайкеры из ступора так и не вышли.

20



Марина Олеговна Петрашко

Раса: PC/RPG/adventure
Класс: корреспондент
Пол: Ж
Уровень: 6

Биография: Родилась, росла, открыла для себя Soko-ban и «Перестройку», росла дальше, училась на психолога, снова училась на психолога, потом еще раз (в разных местах). Накопила на первый компьютер, притворяясь Снегурочкой. Работала в школе, по ночам играя в «Героев». Вышла замуж, завела собаку. Научила собаку говорить, а мужа – слушать. Ушла из школы. Устроилась в «Страну Игр».

Главные геймерские достижения: 10 раз прошла Planescape: Torment за «доброго» персонажа. 2 раза в гневе ломала диски с играми. Подвергла психоанализу одного младшего редактора и 3-х редакторов PC-раздела, все, кроме последнего, уволились, последний отбивается бородой. Благодаря работе за компьютером вылечила зрение.

21



Алексей Дубинский

Раса: Любит думать
Класс: появляется раз в полгода, пишет про обскурантную неведомую фигню с подробностями и снова исчезает.
Пол: МММ
Возраст/Уровень: Много/8

Биография: Летал на всем, что летает, и на многом из того, что летать в принципе не могло. Больше, чем летать, любит только стрелять, стрелял из пистолетов, винтовок, автоматов, пулеметов и артиллерийских орудий нескольких армий мира. Периодически с группой веселых гопников выезжает в глухомань и стреляет там в людей. Обожает реализм в играх, хотя по опыту понимает, что реализма не бывает.

Главное геймерское достижение: Несмотря ни на что, продолжает играть.

22



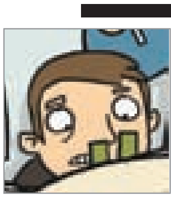
Бут (Бутрин Алексей Сергеевич)

Раса: Guitar Hero
Класс: главный редактОРК сайта gameland.ru
Пол: мужской, ламинированный
Возраст/Уровень: Unknown/4

Биография: Игрок блюза цветными кнопками, ударник ритма деревянными палками, певец ртом. Великий архитектор городов в SimCity 4 и злобный вершитель судеб во всех частях The Sims. Старый игрун (умудрялся играть даже на ДВК и БК-0010) и вообще олдфаг – иногда по ночам откапывает на винчестере мощи Transport Tycoon Deluxe, Achtung Spitfire! или еще какой-нибудь древности. Расово презирает шутеры, во все остальное с азартом играет. В свободное от игр время болеет за Tampa Bay Lightning, слушает stoner metal и предается кулинарным экспериментам.

Главное геймерское достижения: Перепрошел на Pocket PC все классические квесты Lucas Arts, включая Day of the Tentacle и Full Throttle.

23



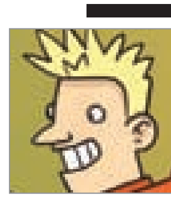
Александр Устинов

Раса: трэшелюб
Класс: главред диска
Пол: М
Уровень: Unknown/6

Биография: За долгие времена блуждания в игровых джунглях пришел к мнению, что все игры в рамках одного жанра – одинаковые. Из-за чего коммерчески выверенным блокбастерам стал нередко предпочитать всякую игру, пускай не настолько вылизанную, но в которой есть хотя бы половина нестандартной или интересной идеи. Впрочем, вышеупомянутыми блокбастерами тоже не брезгует.

Главные геймерские достижения: Пережил просмотр ролика с геймплеем игры «Ереван драйв». Полгода побыл чемпионом двух столиц по Guilty Gear XX: Reload. В этом году впервые в жизни смог достать игрушку из автомата-краба.

24



Спейс (Денис Никишин)

Раса: пришелец
Класс: старший режиссер видеомонтажа
Пол: м
Возраст/Уровень: 30/5

Биография: Детство на Альдебаране было тяжелым. Консолей не было и приходилось рисовать видеоигры в тетрадках, а чтобы сыграть в Варкрафт нужно было лететь к двоюродному брату на Альфу Центавра. Зато в юности проводил дворовые турниры по МК и KI, снимал каратэ-фильм на любительскую видеокамеру, мечтал работать в игровом журнале…

Главные геймерские достижения: Собрал женскую команду по Tekken'у (на самом деле целых три). Порвал в Т6 продюсера Tekken'а Хараду-сана Winning Killcam с Last Stand'а :P.

25



VRN-1177 (Юрий Левандовский)

Раса: почти человек
Класс: оператор «Звезды Смерти»
Пол: М
Возраст/Уровень: 7 уровень

Биография: За долгие годы служения империи получил полный иммунитет к любым локализациям, может с легкостью переносить трехкратные перегрузки играми класса Е, управляется с любым оружием от самой простой клавиатуры, до сверхсовременного штурвала от Logitech. Достиг совершенства в сжигании повстанческих Xbox'ов и сломал волю не одного джойстика.

Главные геймерские достижения: Три уничтоженных крейсера класса Xbox, четыре часа в симуляторе кошмаров Limbo of the Lost, пять часов, проведенных подряд на аукционе FM2, семь лет в ожидании Alan Wake, двенадцать лет служения адмиралу Ямаути.

26



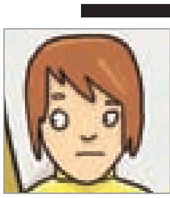
Дмитрий Эстрин

Раса: PC/action/strategy
Класс: редактор дискового отдела
Пол: мужской
Возраст/Уровень: 9999/9999

Биография: Пришел в «Страну Игр», когда все только начиналось. Благополучно ушел из «Страны Игр» спустя 6 лет. Писал об играх, продавал игры, делал игры. Достиг просветления, прогуливаясь по горам Алтая неподалеку от монгольской границы. Вернулся в «Страну Игр». Продолжает успешно трудиться, совмещая самые разнообразные обязанности и должности. Любит спорить с операторами. Не любит, когда авторы факапят дедлайны. В настоящее время года похож на геолога. В теплое время года обычно похож сам на себя.

Главное геймерское достижение: Осознание того, что игры являются лишь частью материальной культуры человечества. Но очень симпатичной частью.

27



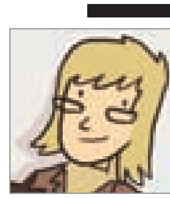
Алик Вайнер

Раса: PC
Класс: Арт-директор
Пол: мужской
Возраст/Уровень: 30/30

Биография: Успел переделать практически все игровые журналы в издательстве (game)land. Работает в «Стране Игр» уже очень давно, первый выпуск, где ему пришлось, что-то делать, имеет порядковый номер 95. Мечтает уехать в Лондон на полгода и делать дизайн журналов прямо на лужайках Гайд-парка. В играх консервативен и готов потратить свое время только на что-то поистите уникальное. (Привет ребятам из Blizzard и Valve!) Любит все, что ведет к ожирению, спать и играть в покер. Не любит мед, холод и верстать спецы в последний день.

Главное геймерское достижение: Нашел для себя другую отдушину и слез с WOW.

28



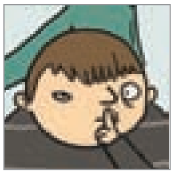
Наталья Титова

Раса: Photoshop
Класс: верстальщик
Пол: женский
Возраст/Уровень: Unknown/1

Биография: При устройстве на работу соврала, что не увлекается играми. Главный редактор развесил уши и поверил. А должность-то ответственная – можно в процессе работы вписать на фотографию Врена микроскопическим шрифтом какую-нибудь гадость про Soul Calibur и Талим, а он и не заметит!

Главные геймерские достижения: Проспала госэкзамен в универе, потому что за два месяца до этого события в руки попали пятые «Герои». 3D-версия не вдохновила, поэтому пришлось проходить заново старые части. На третьем курсе победила в турнире по контре среди админов университета. Чудом не попала в академ.

29



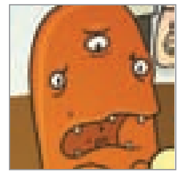
Загудаев Андрей Анатольевич

Раса: спортсмен
Класс: обозреватель игры про кожаные мячики и пластиковые гитары
Пол: М
Возраст/Уровень: Unknown/5

Биография: Частенько недоумевает от того, что отдав сериалу Pro Evolution Soccer, который раньше, как только не назывался, без малого 15 лет игрового стажа, в итоге все же пересел за FIFA. В бытность японских версий, PS-one и пиратских дисков любил по несколько часов переписывать на английском языке составы всех команд в Winning Eleven. Заставил лучшего друга на своем горбу везти ему десятикилограммовую коробку с Rock Band 2 из страны Джона Кеннади, Мерилин Монро и кока-колы. Около двадцати раз удалял и снова инсталлировал на жесткий диск Diablo 2, причем каждый раз играя за варвара. Однажды обыграл своего друга в PES со счетом 27-0. Друг обиделся и неделю с ним не разговаривал.

Главные геймерские достижения: Забил в одной из частей PES мяч с 70 метров; покорил драгонфорсовский Through the Fire and Flames в Guitar Hero 3: Legends of Rock на Hard'е. В японской версии MGS сам додумался, что после первой битвы с Оселотом, чтобы пройти дальше, надо позвонить по радио Мерил.

30



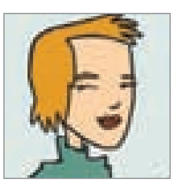
Aerond (Александр Антонов)

Раса: Challenger
Класс: выпускающий редактор диска
Пол: М
Возраст/Уровень: Unknown/2

Биография: Любит PC-стайл (и не очень) RPG и соревновательные игры, среди последних отдавая предпочтение 2D-файтингам, автосимуляторам и стратегиям от Blizzard. Считает, что, за редким исключением, шаблонность и вторичность персонажей и сюжета должны караться по закону. Держит табличку «сарказм» всегда под рукой.

Главные геймерские достижения: За последние лет 6-7 не покупал себе консолей, выигрывая их на различных соревнованиях. 6 раз бросал и 6 раз возвращался к Disgaea 3, но в итоге все-таки достиг 9999 уровня. Честно пытался разобраться в хитросплетениях сюжетов, придуманных Дайске Исиватари.

31



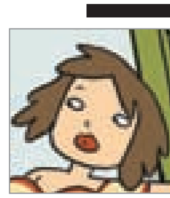
Катерина Селиверстова

Раса: человек без недостатков (сыграна карта «Расовый коктейль»)
Класс: дизайнер
Пол: женский
Возраст/Уровень: Unknown/1+4

Биография: За год работы в журнале 0 часов провела за компьютерными играми, однако 1992 часа слушала, читала и верстала материалы про игры. Может не просыпаясь правильно ответить, какой арт к какой игре относится. Заземляется от видеоигр на близких: муж купил PS3 и подсел на Metal Gear Solid. Сама при этом предпочитает настолки «Манчкин» и «Колонизаторы», называя их лучшим способом провести время с друзьями.

Главное геймерское достижение: Работает сразу в двух игровых журналах.

32



Олеся Дмитриева

Раса: inDesign
Класс: дизайнер
Пол: женский
Уровень: Unknown/4

Биография: Любимое занятие – двигать картинки и текст, чтобы достичь истинной гармонии с миром, собой, материалом и редактором. Если текста слишком много или мало, приходит в ярость. Когда картинки кажутся ей некрасивыми, громко топает ногами и бьет посуду, пока ей в клюве не принесут хорошие. Заглядывающие в редакцию геймеры часто принимают ее за главного редактора (тот прячется за ее рабочим местом и несколько теряется на фоне). На сдачу 300-го номера временно выбыла из строя, но вернется к битве за картинки буквально в феврале.

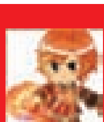
Главное геймерское достижение: Тринадцать раз кричала на главного редактора и осталась в живых.

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

С недавних пор разделение игр на хардкорные и казуальные стало крайне актуальным для геймерской общественности. Но что же на самом деле определяет хардкорность игры? По каким критериям проводить классификацию? Эти вопросы нашли широкий отклик у посетителей нашего ЖЖ-комьюнити.



Пара слов о хардкоре

darkwren

Давайте проверим, одинаково ли мы все это понимаем. На мой взгляд, есть три основных типа игр: hardcore, mainstream, casual. Особенности каждого.

hardcore-игры:

– предназначены для увлеченных геймеров (тех, кто играет давно и много).
– поощряют повторное прохождение, тренировки, поиск секретов, повтор одних и тех же действий (прокачка и т.п.).
– изобилуют условностями (линейка жизни, численные характеристики, пошаговая игровая механика, инвентарь, квесты).

mainstream-игры

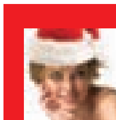
– предназначены для тех, кто знаком с играми (тех, кто знает, что такое игры и более-менее регулярно играет).
– предполагается, что игру можно пройти до конца за 20-60 часов и получить максимум удовольствия.
– ближе к интерактивному кино, максимально интуитивное управление, все идет в реальном времени, минимум условностей и табличек с цифрами.

casual-игры

– предназначены для не-геймеров (тех, кто никогда не играл в игры типов mainstream/harcore, или кто от них устал).
– можно играть маленькими порциями (10-30 минут), но зато часто. Понятие «пройти» обычно отсутствует.
– легки в освоении для любого человека, знакомого с ПК. Игровая механика довольно условна (см. Wii Sports или Guitar Hero), но гораздо проще, чем в харкдорных играх. Половины игрового экспериенса – социализация с другими игроками (общение с другими людьми в онлайне, общение в реале с друзьями во время игры в Guitar Hero).

Hardcore-игры плюс mainstream-игры = core-игры для core-геймеров, основной аудитории компьютерных и видеоигр.

Вот так – все понятно? Что-то не так? Что можно добавить, на ваш взгляд?

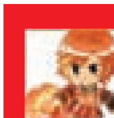


artiom_shorohov

Причём здесь социализация? Фигачиться месяц на одном боссе всей гильдией – это, по-твоему, кэжуал? Кланы в Квейке создавать, чтобы рвать буржуев на чемпионатах, – это кэжуал? Кадзуйю под терминатора в T6 нарядить, чтоб нубы загодя ретировались, – это кэжуал? Army of Two на последней сложности? Left 4 Dead на все ачивки? Ерунда ведь. Ты не любишь онлайн, я знаю. Тебе важно, чтобы Шева оставалась куском тупого полигона, стреляла тебе в спину и роняла лестницы – ради бога. Но это ведь не значит, что все нормальные люди, которые ценят общение и объединение усилий ради поставленной цели – этакие простачки, которые на часок в потолок поплевать сели.

20-40 часов мейнстрима – это вообще что-то за гранью. Восемь часов современного «кинематографичного» блокбастера – практически потолок для реального (не раздутого ради пиара самой консоли) бюджета. Всё, что больше, – или копипаста, или просевшие по ряду характеристик игры. И от того, и от другого мейнстрим-потребитель будет слегка морщиться. Даже если мы говорим об RPG, которые вообще-то в нишевом загоне и мейнстримом могут величаться только с большой оглядкой на «старую гвардию» и прочую подобную муть. Назвали бы хардкором, если бы в большинстве не нужно было тупо бежать вперёд, жать «A» и скипать ролики.

Ну и приведённый пример с Guitar Hero – пограничный и очень спорный. С одной стороны, игра столь популярна именно благодаря простой и понятной механике, тому, что в неё просто можно расслабиться вместо телевизора вечерком. С другой – на нормальной рекомендуемой сложности уже в полные четыре пальца – это вполне себе задротный хардкор для группки сумасшедших. Сложность Extreme, которая считается обязательной для любого человека, хоть раз заикнувшегося о том, что, дескать, он играет в Guitar Hero – и вовсе для горстки избранных корейцев. Утрирую, конечно, но этот аспект хардкорен уже до неприличия, примерно как SF IV. Который, кстати, тоже о двух концах. Как там его с окраины поля назвали, «лучший казуальный файтинг»?

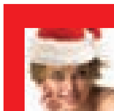


darkwren

Общение и социализация есть во всех играх, но только в casual – это половина всего игрового опыта, причем если тебе это не по фану, то играть обычно вообще бессмысленно (или технически невозможно). А в mainstream можно спокойно играть в одиночку.

Но, конечно, можно и в Europa Universalis играть в онлайне или с кучей друзей за одним монитором.))

А восемь часов – это два, даже полтора вечера. Я не видел игр (ну, кроме, может быть, Modern Warfare), которые реально проходятся за полтора вечера. Да у нас даже когда рецензии писались на Prince of Persia и Бэтмена того же – игры были пройдены явно не за «меньше, чем 8 часов».



artiom_shorohov

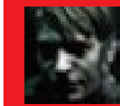
8 часов для меня – это три вечера. Если не сесть на целый день играть. Учитывая рестарты и прочее подобное – пусть девять-десять и четыре захода. Были

игры, которые я в один присест прошёл все эти 8-9 часов, есть те, которые неделями мучаю.

Ты не забывай, что 8 часов для человека сидеть на месте и играть в одно и то же – это реальный напряг. Когда оно необходимо по работе (собственно, вот он как раз рабочий день), оно ещё куда ни шло, но с учётом многих факторов (хоть в туалет отойти, хоть внимание ослабить и потом переигрывать) оно всё равно растянется на дольше. Вот и выйдет у тебя уже две поездки на рецензирование. А если ты прилежный рецензент, ты ещё и сайдмиссии посмотришь, и режимы дополнительные, и мультиплеер. Вот тебе ещё несколько часов, в зависимости от игры. При этом саму игру всё это зачастую даже не затрагивает. Ну, есть в U2 или BL мультиплеер – ты его запускал? Ну, есть в Т6 кампания – кому она нужна? Вырезали бы из Бэтмена все челленджи – она бы перешла в другую категорию игр разве? Да, мне нравилось собирать шарики в «Принце» – плюс пять часов к моему таймеру. ТД не нравилось – минус пять часов. Игра-то та же. Можно ли сказать о ней, что она стала бы «более хардкорная», если бы в неё добавили ещё полторы сотни необязательных шариков, а последний спрятали бы так, что найти его можно только случайно, когда на внутреннем счётчике консоли playtime перевалит за сто часов?

И это пустые слова про всякие «половины игрового опыта». Давай примерами. Полное прохождение RE5 в кооперативе – это половина? Орк 80-го левела – это больше или меньше половины? Ежедневное скачивание и прохождение с друзьями пользовательских уровней от геймеров-задротов в LittleBigPlanet после того, как основная кампания уже пройдена на 100% (которые тоже возможны только вчетвером) – это расслабляющий кэжуал четвёрки девочек подростков или Хардкорное Преодоление Планки В Сто Часов в исполнении матёрых одноглазых тругеймеров? Когда ты играешь как нелюдимый урюк против ботов в HoMM III – это мейнстрим? Когда ты по воскресеньям организуешь хотсит-турнир на восьмерых друзей с двенадцатичасовыми сессиями в ту же игру теми же расами и на тех же картах – это кэжуал? Хардкор? Опять мейнстрим? Когда ты покупаешь MW2 и давишься кампанией, игнорируя мультиплеер, в котором тебя порвут как плюшевого чебурашку, ты кто? А когда ты бросил кампанию на втором уровне ради компании соклановцев и рвёшь вренов как чебурашек, кто тогда?

Вся вот эта отмазка выше на эти вопросы не отвечает. Она лишь предполагает, что где-то есть какие-то игры, в которых большие дяди в кожаном белье силком заставляют «социализироваться». Положим на них партбилет сверху, обсовём как-нибудь и гордо повернёмся попой. Что вообще эта самая социализация для тебя вообще? То, что это дурацкое слово в небогатом арсенале заклинаний российских пиарщиков, я знаю. А значение-то у него есть? А то ведь, неровен час, какой-нибудь Кулибин догадается написать в пресс-релизе «социализирующий кинематографический блокбастер на сто часов геймплея» и порвёт в лоскуты всю стройную систему.



r_i_p

Честно говоря, каким-то максимализмом попахивает.

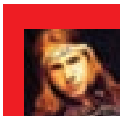
Мне кажется, наверное, есть игры хардкорные, скажем, тот же Ninja Gaiden, который простой игрок просто не осилит из-за постоянных смертей и высокой сложности.

Т.е. по сути хардкорность – это, возможно, признак плохого геймдизайна, когда простой человек не может без задротства пройти игру и получить удовольствие. Не пройти игру на 100% (все сайдквесты, все ачивки, максимальная сложность), а просто пройти игру.

Кстати, WOW – обратный пример хорошего дизайна: хочешь – казуаль по часу в день, но не увидишь больше половины игры, а хочешь – будет хардкор с гильдией с рейдами по 4-5 часов 4-5 раз в неделю, который высоко в небе переходит в киберспорт со спонсорами. Если говорить про остальные большие (про браузерные мы пока не говорим) MMO, там примерно то же самое. Т.е. разработчики дают мир и разные возможности: казуалам – легкий уровень и восстановление жизни, меинстриму – средний уровень и мультиплеер, хардкору – сложный уровень и ачивки.

Имхо, тот же Tekken подходит под Ваше казуальное определение и при этом гораздо более хадкорен, нежели тот же Uncharted. Т.е. просто критерий времени одного сеанса игры или сложности сами по себе не работают. И в рамках хорошей игры найдет себе применение и хардкорщик, и казуал.

Конечно, можно выделить еще и совсем казуальные игры типа браузерных, офисных и так далее, но мне кажется это уже совсем отдельный жанр, как кино (любое) и развлекательные телепередачи, формально и то и другое идет по телевизору, но никто их не смешивает.



linnaro

А я хочу здесь изложить альтернативную типологию, которую выдумал для себя и использую в повседневной жизни. Игры я разделяю по принципу: «за счет чего игра будет радовать потребителя». И я думаю, что есть три основных пути развлечь игрока.

Первый условно называю «киношным» путем, подразумевая зрелищные приключенческие фильмы и боевики. В игры такого плана люди играют ради красивой картинки, качественного звука, захватывающих погонь, круто режиссированных поединков. Одним словом, услаждают органы чувств. Типичные примеры ярко выраженных игр «киношного» типа: последний Prince of Persia, Motorstorm, Mirror's Edge. Все эти игры несложны в освоении и удерживают возле экрана именно что яркостью разворачивающихся событий.

Второй тип, опять же условно, я называю «спортивным». Здесь на первый план выходит привлекательность игрового процесса в чистом виде. И, кроме того, важен элемент азарта, вызов программы способностям игрока. Тетрис – самый рафинированный пример такой игры. В него играют просто потому, что заполнять «стакан» интересно. И вдвойне интересно побить существующий рекорд.

Третий тип – «книжный». Здесь во главу угла ставится история, поведенная разработчиком. Драматизм событий, проработка образов персонажей, раскрытие мотивов поступков героев и мотивирование самого игрока к некому этическому выбору. В общем, все то, чем обычно характеризуется качественная литература. Этот тип особенно распространен в рамках жанра ролевых игр. Где бытует точка зрения, мол, графика второстепенна. А механика игры может быть довольно условной.

Разумеется, подавляющее большинство выходящих игр нельзя отнести к чистокровным представителям этих типов. Так, FPS обычно становятся смесью «киношного» и «спортивного» подхода, когда яркое действо дополняется азартом при преодолении брошенного игроку вызова. Качественный файтинг – тот же коктейль. Сбалансированная боевая система и красочная графика, даже при отсутствии внятного сюжета, являются достаточным условием для успеха игры этого жанра. Аналогично и, скажем, с гонками.

Недавняя The Force Unleashed – смесь «киношного» и «книжного» типов, когда эстетически привлекательные поединки совмещены с раскрытием любопытных аспектов сюжета Звездных Войн. Или вот грядущая Heavy Rain – тоже, кажется, будет играть на этом поле. Ведь это же игра, которая тяготеет к кинематографу, а значит, сюжет и визуальный ряд должны превалировать.

Тактические RPG – гибрид «спортивного» и «книжного» типов. Тут мы имеем геймплей, занимательный сам по себе, плюс все сопутствующие RPG сюжетные коллизии. Разработчик должен сконцентрироваться на этих аспектах, они обязательны для успеха в этом случае.

Разумеется, если разработчику удается добиться того, что игра цепляет всеми тремя способами – то это наверняка окажется настоящий хит. Например, Mass Effect, где на месте и сюжет, и зрелищность, и игровой процесс. Или, скажем, недавний Assassin`s Creed 2, где тоже все, о чем шла речь, более или менее на месте.

ХАРДКОРНОСТЬ – ЭТО ПРИЗНАК ПЛОХОГО ГЕЙМДИЗАЙНА, КОГДА ПРОСТОЙ ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ БЕЗ МАТЮКОВ ПРОЙТИ ИГРУ И ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ.

Обратная связь

ЮБИЛЕЙНЫЙ СПЕЦВЫПУСК

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Ну что ж, начнем. Шел 1996-й. В Питере была дождливая зима. Как-то я случайно забрел в магазин на «брегах Невы» неподалеку от Дворцовой площади, торгующий приставками и играми к ним, с интригующим названием «Гейм Лэнд». В то время у меня был маленький «игровой бизнес» (несколько телевизоров с подключенными «Денди», «Мега Драйв» и «Панасоник 3ДО»), поэтому я живо интересовался новинками игропрома. Так вот, пока я покупал игры в том магазинчике, мне «втюхали» какой-то новый журнал – как оказалось, сигнальный номер «Страны». Надо сказать, что в то время я уже читал пару специализированных журналов – «Великий Дракон» и еще какой-то. Так что «Страну Игр» взял только из-за обложки, на которой был монстрик из мой любимой игры (на то время) – «Спейс Халк». Скажу честно – журнал был «сыроватенький», но чем-то он меня зацепил. Через месяц, приехав в тот магазин за играми, я купил уже новый номер «СИ». И понеслось… Прошло уже почти 15 лет. Я стал совсем взрослым, женился, воспитываю двух дочек, но журнал продолжаю читать. «СИ» стала первым изданием, отправлявшим своих корреспондентов на ВСЕ крупнейшие мировые мероприятия индустрии! Информация, появляющаяся на страницах «Страны», всегда актуальная и свежая. Да и стиль журналистов очень нравится. За эти годы я смог близко познакомиться с редакцией «СИ», поучаствовать во множестве конкурсов, выиграть кучу призов (поверьте, это реальные конкурсы и призы – участвуйте и выигрывайте), и даже съездить вместе с десантом редакции на последний в масштабном формате (как потом выяснилось) E3 в Лос Анджелес. «СИ» стала неотъемлемой частью моего быта – как программа телепередач на неделю. Отдельные слова благодарности хочу сказать: Сергею Лянге и Юре Поморцеву – за то, что «родили» мой родной журнал «на коленке»; Саше «Глаголу», Валере «Куперу» Корнееву и Вячеславу Назарову – за их потрясающую харизматичность, за эмоциональность, бьющую через край со страниц «СИ»; Мише Разумкину – за стойкость и многолетнюю верность журналу; Косте «Врену» – за то, что смог вырасти из «кавайной девочки» в достаточно зрелого руководителя; ну и, конечно, Диме Агарунову – за то, что «замутил» все это! Так же хочу пожелать всей теперешней редакции «СИ» никогда не опускать планки, заданной предыдущими составами редакции. Оставаться флагманом среди одноформатных изданий. Давать только объективные оценки игровым продуктам, не обращая внимания на «посулы» заинтересованных компаний… Ну и с ценообразованием что-нибудь решите (конечно, в пользу читателей). Я люблю тебя, «Страна Игр»!

Дмитрий Мухин







Привет, «Страна»!
Меня зовут Миша Тимошин, мне 21 год, родился и живу Ленинграде (Санкт-Петербурге). Учусь в архитектурно-строительном университете. С самого детства увлекаюсь видео- и компьютерными играми. Люблю FPS-шутеры, военные игры и файтинги. Не раз принимал участие в ваших турнирах, хотя никаких серьезных призов пока не завоевал. Журнал (game)land читаю довольно давно. Ну, пожалуй, и хватит о себе, перейду к торжественной части.
Уважаемая редакция «Страны Игр», поздравляю с юбилеем! Всего тебе самого наилучшего, желаю долгих лет жизни, благополучия, процветания и, конечно же, успехов! Число-то просто замечательное! 300!
Было 300 спартанцев, которые задали всем жару и наверное, поэтому до сих пор не забыты. Не так давно исполнилось 300 лет Петербургу, родному городу главреда «СИ». Кстати, как подсказывает нам любимая Википедия, это фигурное треугольное число, число Харсхада, т.е. делящееся без остатка на сумму своих цифр. Теперь это число добралось и до вас! Желаю, чтобы «Страна» выходила еще как минимум 300 раз! Удачи!

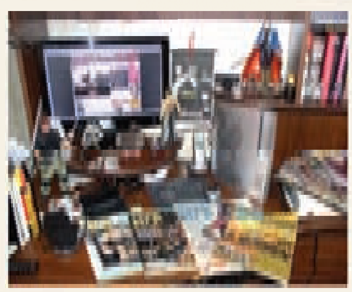
Михаил Тимошин





Привет, «Страна»! Меня зовут Андрей, живу в Магнитогорске, читаю тебя с 1996-го года. Первый же номер поразил меня так сильно, что сделал твоим фанатом на долгие годы. «Магазин Игрушек», «Великий Дракон» и прочие покупались лишь время от времени, на первом месте всегда оставалась ты, «Страна Игр». Был я с тобой, как говорится, и в горе и в радости. Пережил кризис 98-го, после которого ты практически вдвое увеличилась в размерах (в отличие от реакции на нынешний кризис), но печаталась чуть ли не на туалетной бумаге. Тогда ты достойно преодолела трудности: спустя год стала выходить в два раза чаще (что случится в этот раз, боюсь представить, неужели догоним «Фамицу»?). Возненавидел игры вместе с Перестукиным и Щербаковым, а потом снова полюбил, когда в коллектив влились Купер с Вреном. Кстати, именно после статьи Врена «Виртуальный шоппинг 2КЗ» я стал настоящим виртуальным шопоголиком: до сих пор активно захламляю свою берлогу всевозможным геймерским мерчандайзом. Вместе с Сониным и Шороховым я поругивал Sony с ее «недоношенным» ребенком и радовался победам Microsoft на эксклюзивных фронтах, даже три красных огонька на пятачке моего первого Xbox 360 встретил улыбкой. В общем – я с тобою навеки, «Страна Игр»! Желаю тебе побольше хороших авторов и богатых рекламодателей, остальное приложится! С юбилеем, «Страна»!

Андрей Восьмибитный





ПЕРВЫЙ ЖЕ НОМЕР ПОРАЗИЛ МЕНЯ ТАК СИЛЬНО, ЧТО СДЕЛАЛ ТВОИМ ФАНАТОМ НА ДОЛГИЕ ГОДЫ.



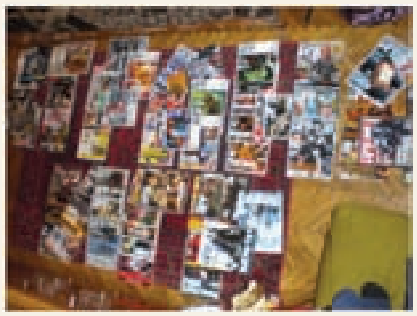
Здравствуйте, дорогая редакция. Я Рома, 26 лет. Когда мне было пять, отец купил Atari 2600, вот тут-то все и закрутилось. Восьмибитка, «Видео Асс: Денди» и «Великий Дракон», потом PC и «Магазин игрушек», и вот в девяносто шестом шел я как-то по переходу метро с бабушкой и увидел «Страну Игр». «Ба, купи!». Четырнадцать лет спустя ничего не изменилось – два раза в месяц переход метро и «Страна Игр», только бит в приставках стало побольше, да номер уже не второй, а трехсотый.
На фото – я, в руках мои первый и последний номера «СИ». Все только начинается, правда?

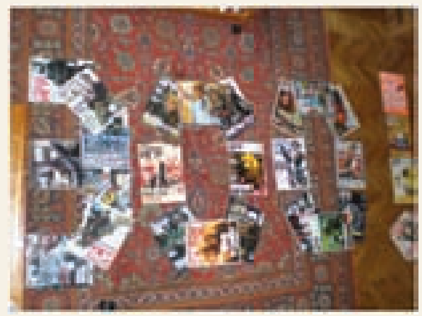
Роман Емельянов

Доброго времени суток!
Прочитав на форуме gameland о том, что «Страну Игр» можно поздравить, послав фото и написав о себе, я не удержался и решил поучаствовать. Мне даже не так важно, напечатают письмо в журнале или нет – уже в третий раз с удовольствием поздравляю «СИ» и редакцию (я вас всех там достал, чувствую), а Бог, как известно, любит троицу.
Итак, меня зовут Игорь, вот уже пять лет, как читаю ваш журнал (еще парочку номеров за 1998 и 2004 года проштудировал), достаю некоторых ваших сотрудников в ЖЖ (простите меня за это) и на форуме. Рад, что он (журнал «СИ») добрался до столь значительной для любого издания даты. 300 номеров – это отлично! Когда-то (в 2005 еще) я застал ваш второй большой юбилей («Мы сделали это 200 раз!»), и вот, скоро выходит трехсотый выпуск (солидная цифра!). Хочу сказать – это здорово, что «Страна Игр» по-прежнему с нами. Спасибо редакторам и авторам за то, что они держат планку качества вот уже 14 (!!!) лет. Спасибо дизайнерам, радующим нас прекрасным дизайном статей и обложки (хотя есть вещи, которые необходимо улучшить, надеюсь, весной журнал станет еще краше). Спасибо корректорам за их тяжкий труд (жаль, что в последнее время оплошностей до обидного много) И, конечно, спасибо всем постоянным читателям. Без них журналу никак нельзя!
И немного о фотографиях. Все-таки «фото с самым старым журналом» – это слишком просто. Вот я и решил соригинальничать. Составил из номеров, которые есть у меня дома, название журнала (хотя делал это целый час, получилось довольно средне – размер комнаты не позволил развернуться). Каждая буква собрана из журналов, разложенных в хронологическом порядке (жаль коллекция не совсем полная). Число «300» (вот оно, по-моему, лучше вышло) собрано из самых красивых, как мне кажется обложек. Обратите внимание на восклицательный знак – это 200, 250 и Best`атый номера. И, конечно, себя любимого не забыл. Два самых старых (конец 2004) и один-единственный «самый-самый» из моей коллекции (200-й).

Игорь Ерышев, он же Samurai Snake





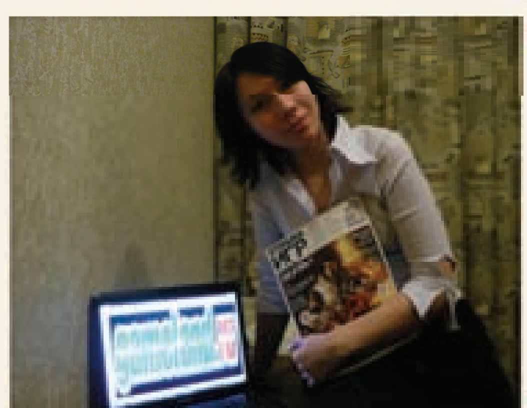




Если говорить о себе, то скажу так: активный геймерский стаж у меня года с 93-го. То, что видеоигры меня будут привлекать до старости, почему-то понял, едва познакомившись ними. Как показало время, пока чутье не подводит. Стараюсь беспристрастно относиться ко всем консолям, объективно оценивать их плюсы и минусы, так сказать спокойно и без фанатизма, хотя из всех трех ныне действующих фирм наибольшее уважение почему-то вызывает именно «Нинтендо». Наверное, дело в том, что они ветераны рынка. В настоящий момент у меня есть почти все консоли нового поколения, но и про старые устройства не забываю!
А теперь само поздравление: Уважаемый, любимый и многими почитаемый журнал «Страна Игр», а так же весь его редакционный совет! Хочу от души поздравить всех Вас с огромнейшим Юбилеем! Вы прошли большой путь, на Ваших статьях выросло уже не одно поколение геймеров. Вы с честью выдержали жесткую конкуренцию, но продолжаете работать и совершенствоваться. Хочется пожелать Вам в дальнейшем продолжать тот курс, который взяли, и выпустить еще не 300 номеров, а в два или три раза больше номеров! Вы уже Легенда Российского игрового сообщества и имеете авторитет среди геймеров. Так поднимем же бокалы шампанского те, кому уже есть 18, и стаканы с соком, кому еще нет, и скажем: «Ура!!!» Поздравляю!!!»

Константин

МНОГИЕ СТАТЬИ ЗАЧИТАНЫ ДО ДЫР, НЕКОТОРЫЕ РЕЦЕНЗИИ ЧУТЬ ЛИ НЕ ВЫУЧЕНЫ НАИЗУСТЬ.

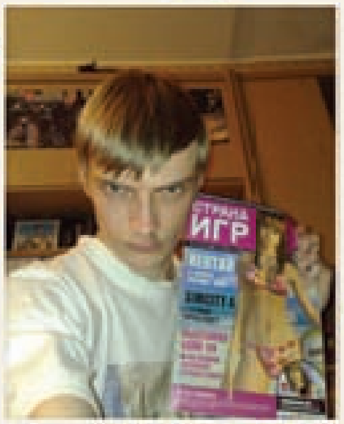


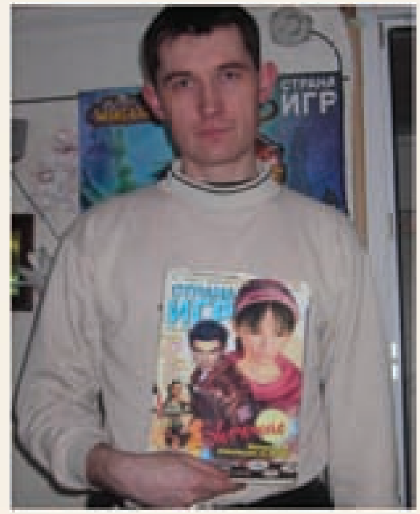
Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»!
Я ваша большая поклонница и читаю журнал уже пять лет. Помню до сих пор, как купила впервые «Страну Игр» на Московском вокзале – в поезде нечем было заняться. С тех пор и понеслось... Многие статьи зачитаны до дыр, некоторые рецензии чуть ли не выучены наизусть. Уж больно интересный «Страна» журнал, вот и возвращаюсь к нему раз за разом. Вы как одна большая инциклопедия по играм. Особенно запомнилась рецензия на любимого третьего «Принца Персии». За нее отдельное спасибо. Было приятно проштудировать ее в ожидании этого маленького юбисофтовского чуда...
Хочу поблагодарить за прекрасный журнал и поздравить с очередным юбилеем. Спасибо за то, что в течение стольких лет помогаете ориентироваться в мире игр. Всегда свежая информация, эксклюзивные репортажи и статьи, объективные оценки. Желаю процветания журналу, пусть «СИ» еще долгие годы так же радует нас. Огромное Вам СПАСИБО!

Ольга Казанцева

Приветствую дорогих юбиляров ^__^
Пишет вам (во второй раз, кстати. Помните мое недавнее послание про три игры на необитаемом острове?) ваш читатель – Александр «translater» Алексеев.
Вот скажите, вы не забыли сентябрь 2002 года? Я этот время отлично помню. Много всего было: первый курс института; новые друзья; нижняя челюсть, не забывшая еще первые 15 минут игры в Metal Gear Solid 2... Произошло и одно печальное событие, впрочем. Закрылся ваш Official Playstation Magazine, верой и правдой служивший мне почти всю эру PS one. Погрустил, конечно, как не погрустить. Интернета у меня тогда не было, оставаться только с «Великим Драконом» (специфичная же вещь) не хотелось. Что делать? Выход нашелся. На последней странице OPM был совет: читать «Страну Игр». И вот перед вами человек, не пропустивший ни одного номера «СИ» с сентября 2002-го!
Ну а теперь по теме. Сначала хотел сказать, что, вроде, только-только справили 200-й юбилей «Страны», НО НЕТ! Это было давно! С тех пор ваш журнал прошел огромный путь, путь в сто номеров – достижение немалое!!! Не знаю, правда, как эта дата воспринимается «по ту сторону журнала», но на взгляд читателей, конечно же, как Достижение с большой буквы. :)
Так позвольте мне в этот (наполненный боями в Tekken 6) вечер поздравить всю-всю редакцию «Страны» с выходом трехсотого номера их любимого детища! Пусть «СИ» процветает, игры не надоедают, а дедлайны не убивают! (Переставьте местами «надоедают» и «убивают», посмеетесь!)
Ну и персональные благодарности.
Врену – за грамотное управление журналом и за гениальный обзор игры «007 From Russia with Love».
Артему Шорохову – за объективность и за сетевые матчи со мной в Tekken 6 (даже несмотря на лаг).
TD – за отличное знание предмета и за совет купить PSP'шную FF Tactics.
Илье Ченцову – за альтернативный взгляд на игры и за взгляд на альтернативные игры (мда, че-то я завернул...^,^).
Собственно, все. Еще раз поздравляю! Следующий ваш чекпойнт – 400-й номер (или может 365-й все ж?). До новых встреч!

Александр Алексеев





Для юбилейного номера журнала «Страна Игр» высылаю свои поздравления и фото. Я читаю вас с 2000 года!

Владислав Зюкин

ЧТО ДЕЛАТЬ? ВЫХОД НАШЕЛСЯ. НА ПОСЛЕДНЕЙ СТРАНИЦЕ OPM БЫЛ СОВЕТ: ЧИТАТЬ «СТРАНУ ИГР».

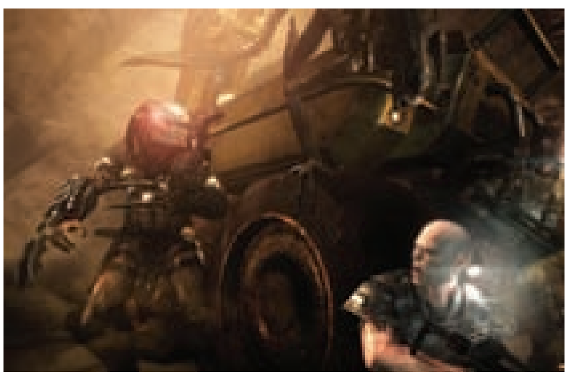
Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

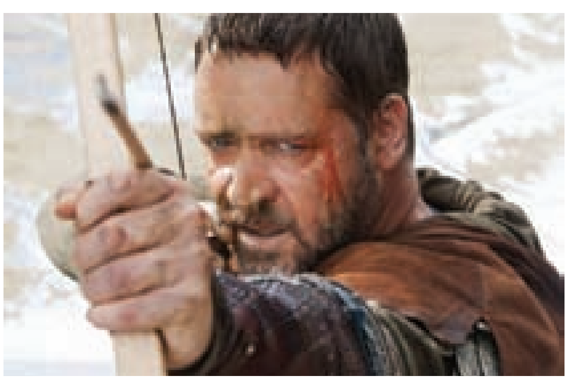
Aliens vs. Predator
Трейлеров новой части AvP – море, а вот видео с геймплеем Rebellion так и не показала. «Страна Игр» восстанавливает справедливость в «Территории HD».



Mass Effect 2
Вторая часть одной из самых красивых ролевых игр текущего поколения наконец-то добралась до нас. А мы уже совсем изголодались по хорошей научной фантастике.



Робин Гуд
Захватывающий трейлер новой экранизации легенды о Робине Гуде от Ридли Скотта, определившего на главную роль Рассела Кроу.

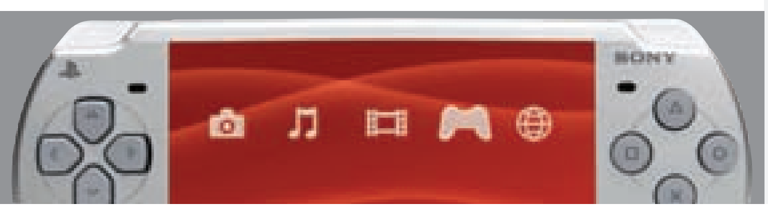


Банзай!
В этом номере вы не увидите клипы японских музыкантов или опенинги. Текущий выпуск дискового «Банзая!» посвящен исключительно AMV по различным аниме.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Metal Gear Solid: Peace Walker
Трейлеры: Metal Slug XX, Armored Core: Last Raven Portable, Kingdom Hearts: Birth by Sleep



Слово редактора

Какая-то непонятная напасть преследует игровые воплощения вселенной Чужих. То ролевую игру закроют, то потенциально интересный кооперативный шутер заморозят. Хорошо хоть новая часть кроссовера с Хищником уже точно выйдет в течение ближайшего месяца. Да вот только разработчики из Rebellion так еще ни разу не показали сам игровой процесс в чистом виде. Зато к нам в редакцию прислали превью-версию, так что мы восстановим справедливость. Все заинтересованные, не забудьте заглянуть в «Территорию HD». Там же вы найдете видео из другого фантастического эпика – второй части Mass Effect.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс
Видеопревью:
– Aliens vs. Predator (PC, PS3, Xbox 360)
– Star Trek Online (PC, Xbox 360)

Обзоры:
– Saw (PC, PS3, Xbox 360)
– Silent Hill: Shattered Memories (Wii)
– Muramasa: The Demon Blade (Wii)
– Darksiders (PS3, Xbox 360)
– Mount & Blade: Огнем и мечом (PC)

Трейлеры:
– Metro 2033 (PC, Xbox 360)
– Split/Second (PC, PS3, Xbox 360)
– Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)

Харакири:
– Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)
– Tales of Graces (Wii)

Special:
– Фильм о жизни редакции
– Wing Commander III: Heart of the Tiger (игрофильм)
– Red Dead Redemption (презентация)
– Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
– Silkroad Online

Территория HD:
– Mass Effect 2
– Aliens vs. Predator
– Darksiders
– Gran Turismo 5
– Command & Conquer 4

PSP-Zone:
– Прошивка 6.20
– Metal Gear Solid: Peace Walker (демоверсия)
– Metal Slug XX (трейлер)
– Armored Core: Last Raven Portable (трейлер)
– Kingdom Hearts: Birth by Sleep (трейлер)

Банзай!:
– Qwaqa - ChillOut (AMV)
– RS - Timelock (AMV)
– Live (AMV)
– Fall Child42 - At Least it's not one Zillion Dollars (AMV)

Дополнения:
– Age of Empires III: The Asian Dynasties
– ArmA: Armed Assault
– ArmA II
– Battlefield 1942
– Call of Duty 4
– Company of Heroes
– Counter-Strike
– Counter-Strike: Source
– Crashday
– Crysis
– Day of Defeat: Source
– Doom 3
– Far Cry
– Far Cry 2
– GTA: San Andreas
– Half-Life 2
– Left 4 Dead
– Quake III Arena
– Red Orchestra: Ostfront 1941-45
– rFactor
– Team Fortress 2
– The Elder Scrolls III: Morrowind
– The Elder Scrolls IV: Oblivion
– The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
– The Sims 2
– The Sims 2: Nightlife
– The Sims 2: University
– Unreal Tournament 2004
– Warcraft III: The Frozen Throne
– Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
– ATI Catalyst 9.12 Win 7/ Vista 32-bit
– ATI Catalyst 9.12 Win 7/ Vista 64-bit
– ATI Catalyst 9.12 Windows XP 32-bit
– DirectX End-User Runtime (Август 2009)
– ForceWare 195.81 Win 7/ Vista 32-bit
– ForceWare 195.81 Win 7/ Vista 64-bit
– ForceWare 195.81 Win XP 32-bit
– Realtek HD Audio Driver 2.40

Патчи:
– Arma 2 - HotFix для кампании «Eagle Wing»
– Arma 2 v1.05 EN,RU
– Civilization IV: Эпоха огня v3.19 RU
– Civilization IV: Колонизация v1.01 RU
– День Победы III v1.3 RU
– James Cameron's Avatar: The Game v1.01 RU
– King's Bounty: Принцесса в доспехах - «Мешок подарков»
– Mount & Blade. Огнем и мечом v1.014 RU
– NecroVisioN: Проклятая рота v1.0.0.1 RU

Софт:
– a-squared Free 4.5.0.24
– BitDefender Internet Security 2010 13.0.18.345
– Microsoft Security Essentials 1.0.1759.0
– BurnAware Free 2.4.3
– Texture Maker 3.03
– Orbit Downloader 3.0.0.1
– CloneSpy 2.5
– eXtreme Movie Manager 7.0.6.2
– File Renamer Turbo 2.65
– GNU Drive Copy 1.0
– HD Tune Pro 4.01
– IObit SmartDefrag 1.40
– LockHunter 1.0 beta 3
– MyFreeWeather 2.31
– Winamp Full 5.572
– CrystalDiskMark 3.3.0
– DriverMax 5.4
– Free Registry Cleaner 4.20
– Fresh Diagnose 8.30
– Hard Drive Inspector 3.35
– HDD Observer 3.6.2
– OpenGL Extension Viewer 3.16
– System Mechanic 9.5.5.0
– TaTuich 0.3
– WinLock 5.04

Софт-стандарт:
– WinRAR 3.91 RU
– Mozilla Firefox 3.5.7
– Virtual CD 10.1.0.0
– Adobe Acrobat Reader 9.3
– K-Lite Mega Codec Pack 5.6.1
– Win2000 FAQ 6.0.0
– WinXP FAQ 3.0.5
– Fraps 3.0.3
– HyperSnap-DX 6.70.01
– Miranda IM 0.8.12
– QIP Build 8095
– ATV Flash Player 1.3
– DivX Player 6.4.1 Beta
– Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
– MVAFlasher 2.1.3
– QuickTime QuickTime 7.6.5
– VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3

Widescreen:
– Алиса в стране чудес (Alice in Wonderland)
– Cop Out
– Надери-задницу (Kick-Ass)
– Робин Гуд (Robin Hood)
– Команда А (The A-Team)

Shareware/Freeware:
– Collapse!
– Gemini Lost
– HdO Adventure: The Time Machine
– Virtual City

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

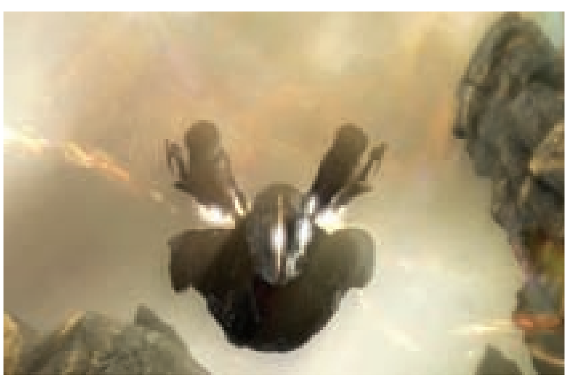
Silkroad Online
Клиент бета-версии бесплатной MMORPG, созданной по мотивам легенд цивилизаций седьмого века нашей эры. На выбор две расы: «европейская» и «китайская». Европейцы предпочитают развиваться в группе, в то время как китайцы обычно качаются в одиночку. Сюжет игры навеян историей Великого шелкового пути, а конфликт разгорается между тремя группами игроков: торговцами, которые водят караваны, охотниками, защищающими их за вознаграждение, и разбойниками, нападающими на такие процессии.



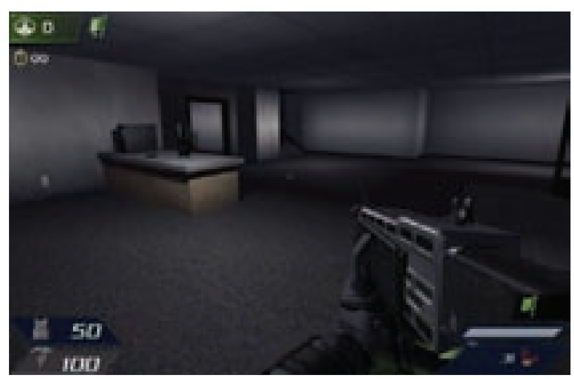
Battlefield 2
Модификация OneManShow Mod неоднократно появлялась на наших дисках. За прошедшее время создатель мода внес множество изменений и улучшений в свою работу, в частности, добавилось больше карт, где воевать предстоит не только пехоте. Вместе с тем, техника в OneManShow Mod 5.0 играет хоть и важную, но отнюдь не первостепенную роль. Наиболее важные цели все равно достаются солдатам. Кроме того, техники игрокам представлено в этот раз не так много, как хотелось бы.



Dark Void
Демоверсия нового фантастического экшна от Capcom, сюжет которого закручивается вокруг пилота грузового самолета, потерпевшего крушение в Бермудском треугольнике и оказавшегося в параллельной вселенной. Доступен шестой уровень игры, где Уилл находит реактивный ранец, с помощью которого можно перемещаться по воздуху с огромной скоростью. Именно это и предстоит делать герою, захватывая вражеские летающие тарелки и атакуя инопланетных существ во всех трех измерениях.

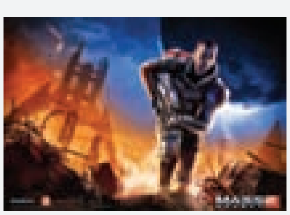


Quake 4
Создатели модификации Zero Barrier v1.2, которую мы представляем на нынешнем диске, не стали улучшать спецэффекты Quake 4. Они просто полностью переработали игру. От футуристичности не осталось и следа – по идеологии Zero Barrier v1.2 куда больше напоминает F.E.A.R. Бластеров здесь нет, зато есть современное стрелковое оружие и мрачные трущобы. Создан Zero Barrier v1.2 исключительно для сетевых баталий, но здесь интересно и просто побегать, дабы оценить, насколько сильно можно переделать игру при умелом подходе.

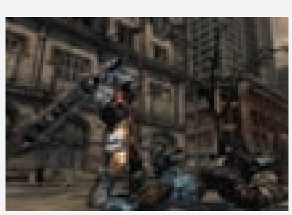


Галерея

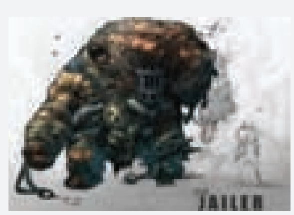
Обои для рабочего стола



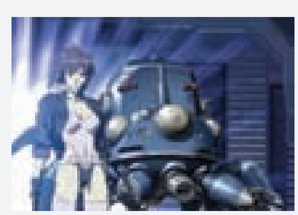
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Darksiders **(PS3, Xbox 360)**
Всадники Апокалипсиса, конец света и обиженный на всех Марк Хэммил, отдыхающий от ролей джедаев, космолетчиков и неуравновешенных клоунов.



Saw **(PC, PS3, Xbox 360)**
На первый взгляд «Пила» похожа на унылый клон пятой части Silent Hill. Спасет ли игру нетривиальный сеттинг из фильма, или это очередная пустышка по кинолицензии?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



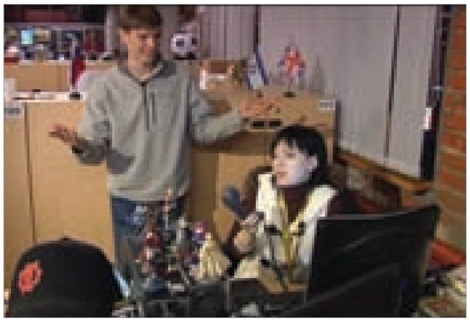
Aliens vs. Predator **(PC, PS3, Xbox 360)**
После череды всевозможных отмен и заморозок хотя бы одна игра с участием Чужих вот-вот доберется до прилавков. Ждать осталось совсем немного, а мы пока тестируем превью-версию.



Star Trek Online **(PC, Xbox 360)**
Если имя Леонард Нимой, название «Энтерпрайз» и фраза «Живи долго и процветай» о чем-то вам говорят, обязательно обратите внимание на многопользовательскую ролевую игру Star Trek Online.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Фильм о жизни редакции
Традиционный фильм о жизни редакции в этот раз выступает под кодовым названием «По столам». Мы решили показать нашу рабочую обстановку такой, как она есть.



Red Dead Redemption **(PS3, Xbox 360)**
Четырехминутная геймплейная презентация, наверное, самой ожидаемой фриплей-игры года. Дикий Запад еще никогда не выглядел так хорошо.

В продаже с 18 февраля

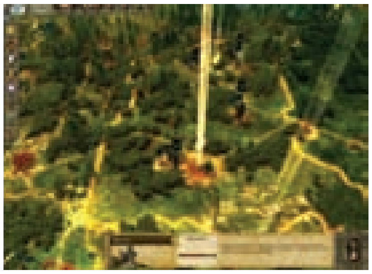
Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

King Arthur (PC)

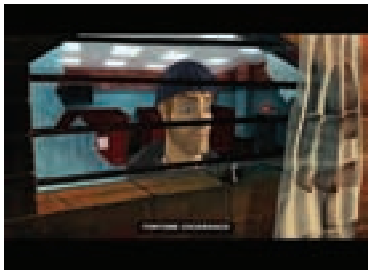
Король законный занял трон,
Свой Круглый Стол собрав.
«Я лучше смог!» – заявишь ты,
В King Arthur поиграв.



В РАЗРАБОТКЕ

Runaway: A Twist of Fate (PC)

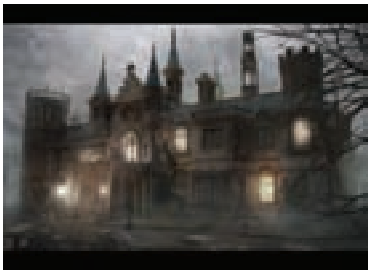
Очередной запутанный виток приключений Брайана и Джины в обществе психопатов, наемных убийц, инопланетян и бомжей.



РЕЦЕНЗИЯ

Black Mirror 2 (PC)

Немцы проводят работу над ошибками чехов. Фамильный замок ждет новых жертв. Тинейджер из фотолаборатории идет по следу убийц.



РЕЦЕНЗИЯ

Nostalgia (DS)

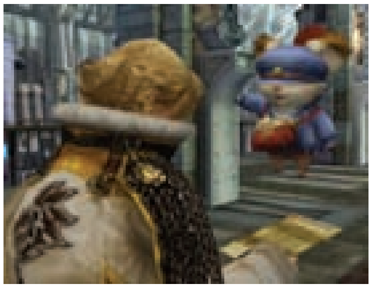
Путешествие из Петербурга в Каир на цепеллине? Сражения прямо в воздухе? Спасение мира? Всё это есть! Нет только ностальгии.



РЕЦЕНЗИЯ

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Wii)

Новая RPG от Square Enix поведает, как тяжело приходится магам, когда их никто не любит.



РЕПОРТАЖ

Battlefield: Bad Company 2 (PS3, Xbox 360, PC)

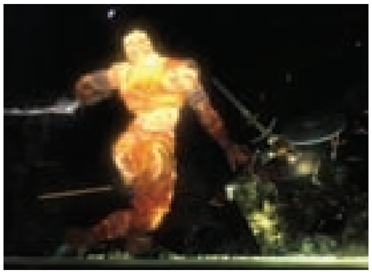
Миссия выполнима! Артем Шорохов проникает в DICE, чтобы опробовать одиночный режим грядущего шутера.



РЕЦЕНЗИЯ

Demon’s Souls (PS3)

Лучшая ролевая игра ушедшего года (по мнению ведущих американских сайтов) наконец-то добралась и до России. Разделим ли мы восторги западных коллег?



РЕЦЕНЗИЯ

The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)

Время не властно над некоторым видеоиграми. Идут годы, а мы все бродим по подземельям в поисках принцессы.



ИНТЕРВЬЮ

Кейта Такахаси

Создатель Katamari Damacy отвечает на вопросы корреспондента «Страны Игр». Вся правда о детской площадке в Ноттингеме и геймдизайнерских буднях!



В следующем номере

Персональные компьютеры до сих пор остаются самой популярной игровой платформой в России. Стратегии – тот самый жанр, ради которого стоит держать дома мощный ПК с высокопроизводительной видеокартой. Цикл Total War соединяет в себе лучшие черты всех подвидов жанра, позволяя управлять и государством от лица ее императора, и армией на поле битвы в качестве ее командира. Новая часть посвящена Наполеону; в основном – походу на Россию. Что ж, ждем с нетерпением!



Napoleon: Total War

Консольные войны



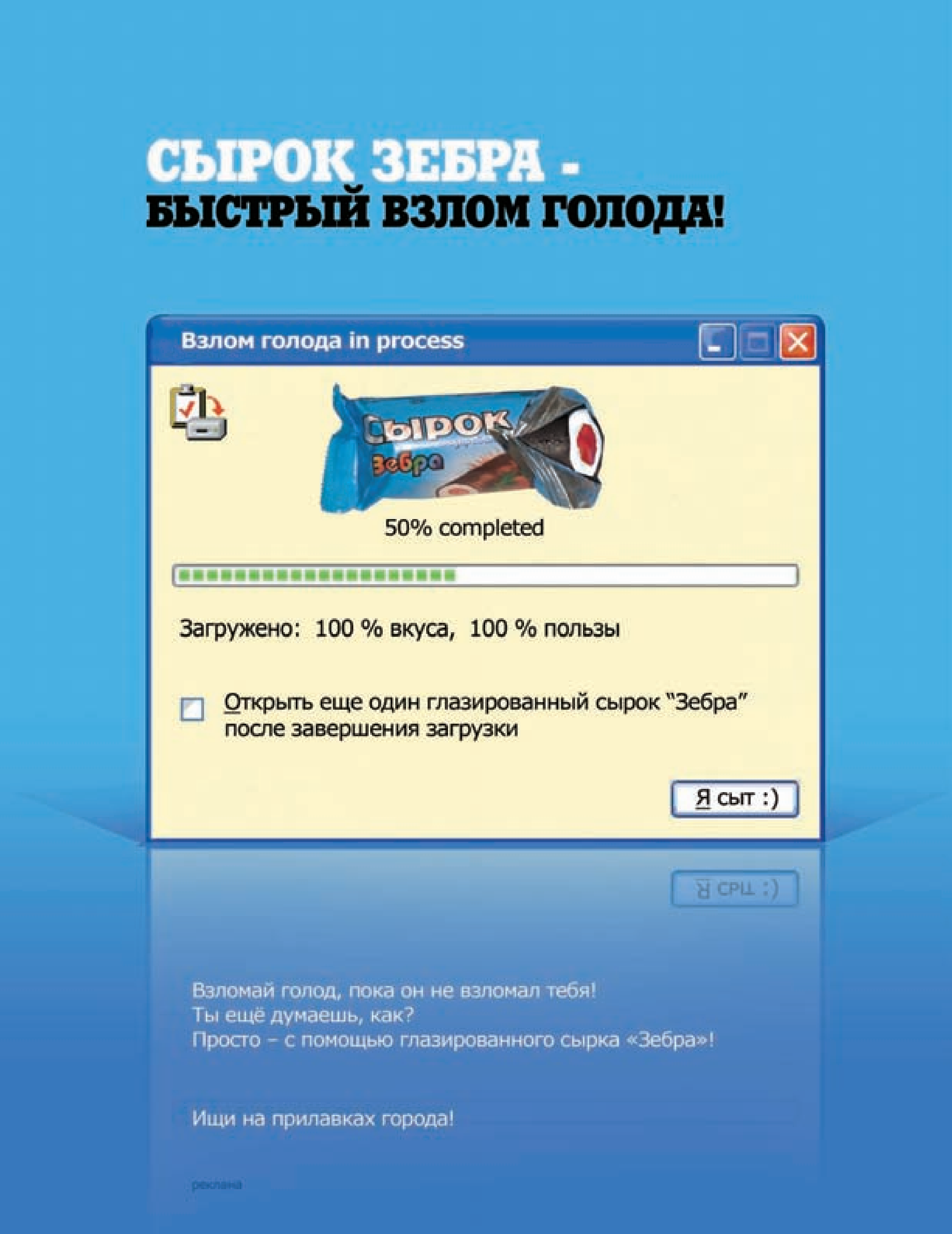
Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | **№03** | 300 | 2010 | ПЕРВЫЙ ФЕВРАЛЬСКИЙ

Silent Hill: Shattered Memories | Muramasa: The Demon Blade | Юбилей журнала

www.gameland.ru


СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!
Взлом голода in process
Сырок
Зебра
50% completed
Загружено: 100 % вкуса, 100 % пользы
Открыть еще один глазированный сырок "Зебра" после завершения загрузки
Я сыт :)
Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!
Ищи на прилавках города!
реклама



МОРЕ НЕРАСКРЫТЫХ ТАЙН
BIOSHOCK 2
ФЕВРАЛЬ 2010
18
PS3
Games for Windows
XBOX 360
THE WAY NVIDIA
2K CHINA
2K MARIN
2K AUSTRALIA
2K GAMES


СТРАНА
ИГР


СТРАНА
ИГР